ARCADE
RETRO
NINTENDO
XBOX
PLAYSTATION
www.gamerepublic.it
152
Game Republic
THE MULTIFORMAT games magazine
GRAND THEFT AUTO V
Il peso massimo di Rockstar è pronto a dominare il mercato. Scopriamo come
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: BLACKLIST
Passato e futuro, stealth e azione: il ritorno del miglior Sam Fisher di sempre
SPECIALE
EVERQUEST NEXT
IL RITORNO DEL RE
Eccovi tutti i segreti di un MMORPG epico!
E INOLTRE...
South Park
Dragon Age Inquisition
Saints Row IV
Pikmin 3
Killer Is Dead
THE WITCHER 3
WILD HUNT
AFFILATE LE SPADE, GERALT È TRA NOI.
IL GDR DEFINITIVO DELLA NEXT GEN
PASSATO AI RAGGI X DA CD PROJEKT RED
play
€ 5,00
Settembre 2013 :: Mensile
SONY VS MICROSOFT
DETTAGLI E SPECULAZIONI
DELLE SUPERCONFERENZE DI COLONIA
gamescom

XBOX 360
MAGAZINE UFFICIALE

Quello di ruolo è un gioco serio

Sono un giocatore di ruolo più o meno da sempre. Ho giocato con carta, dadi e matite, con computer e con console. Sono stato master e giocatore, se è per questo. Insomma: conosco i giochi di ruolo, e se c'è una cosa che posso dirvi senza paura di essere smentito, è che il giocatore di ruolo è uno che fa sul serio. Uno che, se lo prendi in giro, si arrabbia. Perché, vedete, il gioco di ruolo è una delle attività più affascinanti, coinvolgenti, stimolanti e appassionanti alla quale ci si possa dedicare. Davanti a un gioco di ruolo ho visto ridere e piangere, discutere e arrabbiarsi. Ho visto nascere amori... e finire amicizie.

Siamo fieri di dedicare la copertina di Game Republic a The Witcher 3 perché i ragazzi di CD Projekt Red tutto questo lo sanno, lo sentono. Ce l'hanno nel sangue. Come leggerete nelle lunghe interviste esclusive da me condotte a Varsavia, durante la mia permanenza presso gli studios polacchi, il team dietro al terzo capitolo di The Witcher ha le idee chiare. E le palle per dire le cose come stanno. "Siamo votati a creare GdR adulti e basati su storie ricche e complesse. Non tradiremo mai questa filosofia". Sì, dannazione. Sì! Ecco ciò che da molto tempo avremmo voluto sentir dire a più di uno sviluppatore. Poi, non a caso, osservi i frutti di questa dedizione, di questo amore... e te ne innamori a tua volta.

CD Projekt Red è attualmente il più grande, talentuoso e brillante studio specializzato in giochi di ruolo al mondo. Punto. Senza riserve e senza esitazione. E senza rivali, se è per questo. The Witcher 3, che chiuderà la trilogia di Geralt di Rivia, è già adesso il role playing game più maestoso e ambizioso mai visto su uno schermo. Indovinate un po'? Bravi: senza tradire il genere, senza tradire i fan, senza scimmiottare uno sparatutto qualunque alla rincorsa di un fantomatico pubblico di ragazzini senza cervello. E chi ha detto Mass Effect 3 ha dannatamente fatto centro, lasciatevelo dire.

Dopo The Witcher, il team polacco si concentrerà su Cyberpunk 2077, il loro nuovo titolo fantascientifico tratto dal mio gioco di ruolo carta, penna e dadi preferito, al quale ho giocato per anni e legato alcuni dei miei più bei ricordi. Sono tranquillo, sono fiducioso. Sono entusiasta. Perché CD Projekt Red sa come affrontare la sfida, e sa come tirare fuori il meglio dalle strade di Night City e dal cyberspazio.

Coraggio, ragazzi, avanti così. Il mondo dei videogiochi ha bisogno di persone con il vostro cuore e il vostro talento. In alto la bandiera e avanti fino alla vittoria. Noi vi seguiremo.

Marco Accordi Rickards

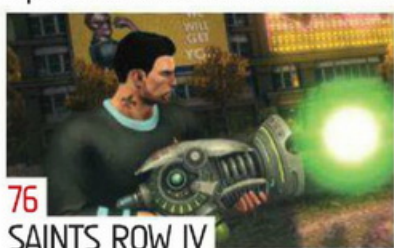
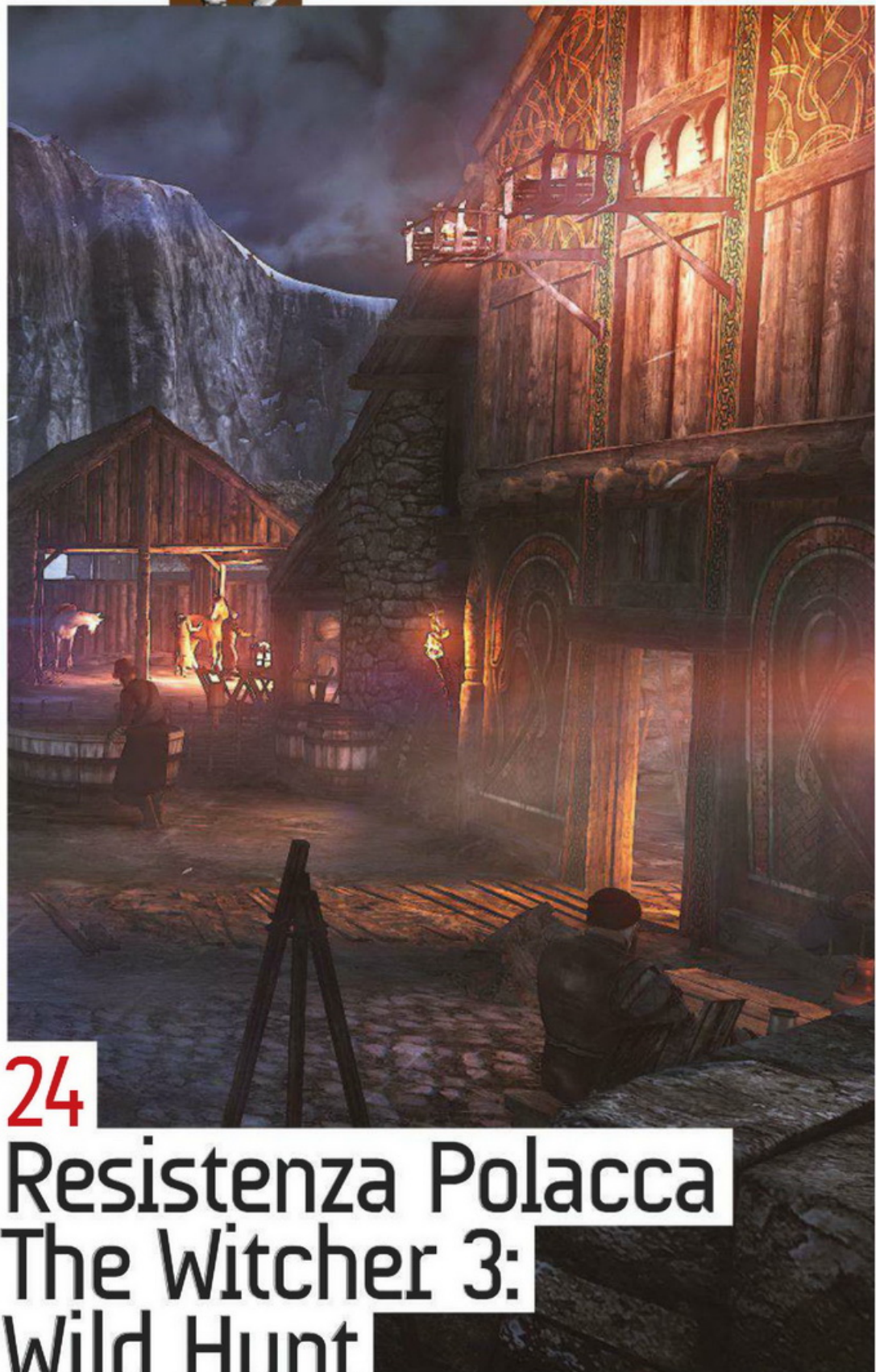
Sommario

Game Republic
152 | SETTEMBRE 2013

ANTEPRIME

34
Grand Theft Auto V

RECENSIONI

68
Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist

76
SAINTS ROW IV

24
Resistenza Polacca The Witcher 3: Wild Hunt

PER SAPERNE DI PIÙ E DISCUTERE DEI CONTENUTI DI QUESTO NUMERO VISITA **WWW.GAMEREPUBLIC.IT**

PRIMALINEA

SPECIALI

RUBRICHE

gamescom

(I NUMERI DI COLONIA)

La Next Generation ha finalmente una data

→ Anche in Germania Sony colpisce il segno con PS4 e PS Vita

Sony ha sfruttato l'occasione per presentare ufficialmente la lavorazione dei film su Watch Dogs e Gran Turismo, quest'ultimo basato sulla vera storia di Lucas Ordóñez, giocatore spagnolo di GT5 diventato un pilota professionista.

Contenuti

Le storie top di questo mese...

Riguardo la conferenza Sony alla Gamescom 2013 di Colonia si era generata un'attesa nervosa, quasi delirante per certi versi. Dopo aver canalizzato su di sé l'attenzione dell'intera game industry e conquistato provvisoriamente lo scettro della prossima generazione videoludica a colpi di prevendite da capogiro, per completare il quadro della vittoria a Sony mancava infatti ancora una cosa: la data d'uscita; quel giorno sconosciuto che avrebbe contato ben tre milioni di giocatori pronti a fare la fila fuori dei negozi di mezzo mondo. E l'annuncio è arrivato, alla fine ma è arrivato: il 15 novembre 2013 PlayStation 4 debutterà sugli scaffali americani, e a seguire il 29 dello stesso mese in quelli europei. L'inizio ufficiale di una nuova era, per farla breve, sarà un mese prima di Natale. Per arrivare a questo il colosso giapponese non si è lasciato ovviamente sfuggire l'occasione di torturare i presenti all'evento. Il tono pacato della conferenza, d'altronde, sembrava quasi un preludio alla grande beffa. Si è fatto accenno al fatto che Naughty Dog, Media Molecule e Sony Santa Monica Studio stiano già a lavoro su nuovi titoli di grossa caratura, e questo di certo è bastato ha generare parecchi entusiasmi, ma in fondo, a esclusione di pochi titoli, della corposità delle due precedenti conferenze Sony si è persa un po' la traccia. L'intento è stato quello di rammentare ai presenti che il futuro PlayStation non sarà solo all'insegna di PS4, ma che anche PS Vita avrà un ruolo determinante per l'azienda nipponica (l'annuncio del suo abbassamento di prezzo a 199 euro né è stata una dimostrazione tangibile) e nondimeno i giochi indie. A fare la voce grossa nella carrellata di titoli presentati per la console portatile Sony è stato il meraviglioso Murasaki Baby dell'italianissimo team Ovosonico, titolo malinconico, artisticamente azzeccato, con un sistema di controllo che sfrutta a dovere l'enorme interattività dei controlli touch del device Sony in un stile assolutamente unico. Assassin's Creed IV: Black Flag è servito a dimostrare le capacità di gioco in remoto di PS Vita, in sostituzione del pad di PS4, mentre Hotline Miami 2, The Binding of Isaac Rebirth, Thomas Was Alone e Rogue Legacy, a confermare la vivacità di una console tutt'altro che finita. Così come per Microsoft, anche per Sony l'indie gaming è stato uno degli argomenti più importanti discussi durante la conferenza, ed è per questo che a Colonia giochi come Shadow of the Beast (remake dell'originale uscito su Amiga nel 1989), Rime, HellDrivers e Resogun l'hanno fatta da padrone lasciando intendere grandi cose per lo sviluppo del settore. Ovviamente Sony non si è dimenticata dei suoi titoli di punta in uscita per PS4. Killzone: Shadow Fall è tornato in video mostrando per la prima volta al pubblico il comparto multiplayer, così come Infamous: Second Son ha nuovamente ribadito la propria bontà tecnica e ludica; mentre Knack e DriveClub hanno chiuso il cerchio delle esclusive con il rammarico dell'assenza di The Order. Insomma, Sony ha confermato anche in Germania il proprio vigore aziendale senza strafare inutilmente, lasciando in primis un punto di riferimento per tutti i giocatori europei: il 29 novembre.

All'uscita della console saranno disponibili due colorazioni del pad, una di colore Magma Red (come quella che vedete qui sopra) e una di colore Wave Blue. Il prezzo di ogni pad sarà di 59 euro.

(LA RINASCITA TEUTONICA)

Microsoft riparte dalla Gamescom

Il primo a salire sul palco della conferenza Microsoft è stato Phil Harrison, che ha aperto i battenti con un lungo discorso sui titoli indie che invaderanno presto il mercato di Xbox One, segno del rinnovato interesse della casa di Redmond verso un settore sempre più in espansione.

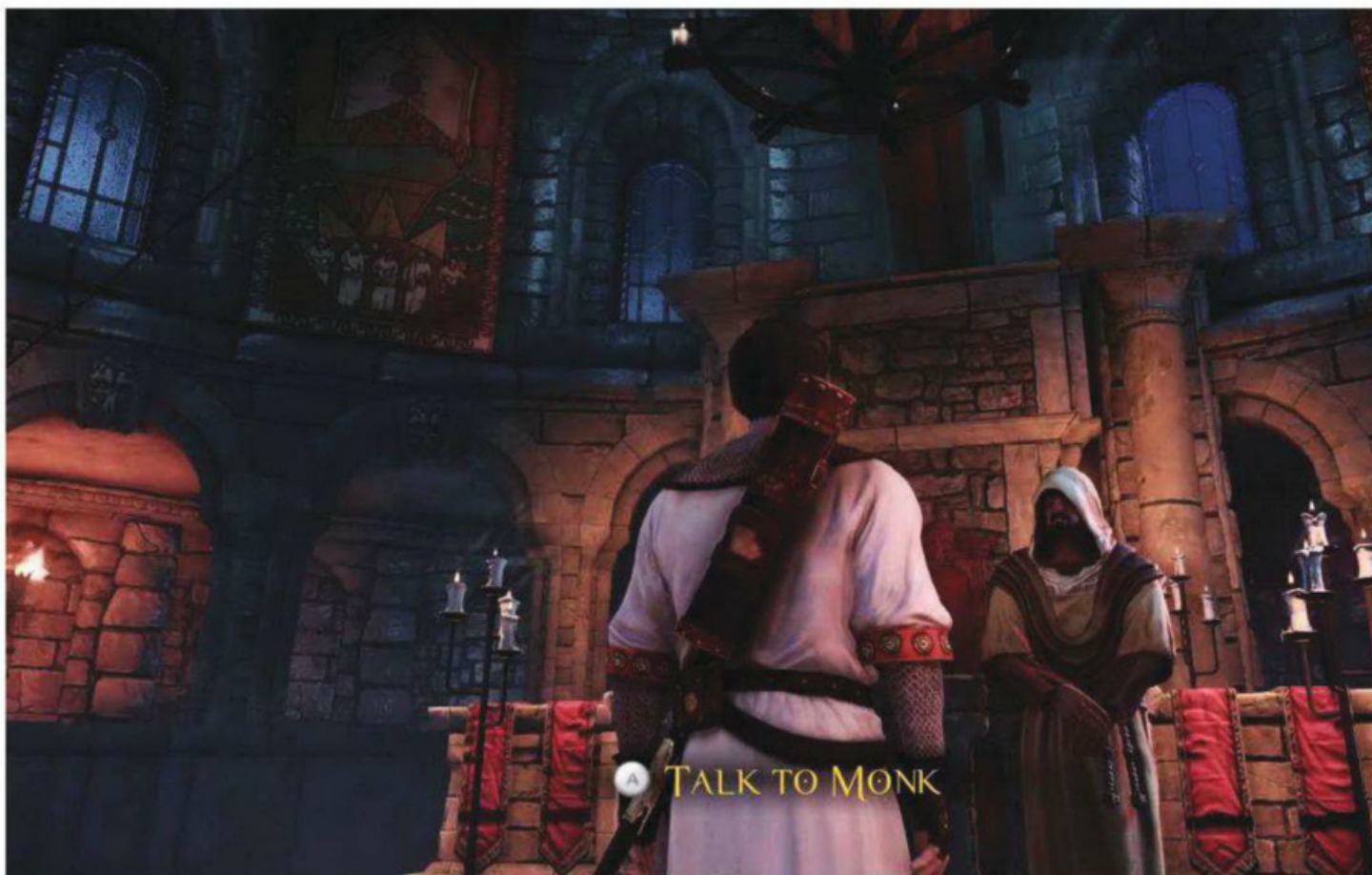
→ La casa di Redmond si ripresenta con uno showcase breve ma intenso

Reduce da un E3 polemizzato senza tregua, Microsoft si è presentata alla Gamescom di Colonia con la consapevolezza di dover tirare fuori solo il meglio di sé. E macchiata com'era da una politica aziendale traballante, ritmata da continui dietrofront ma soprattutto priva di una linea guida solida e ben definita, il compito era tutt'altro che facile. Fortunatamente, per Microsoft sembra che il passato conti davvero poco, e la riprova di ciò è stato proprio il carattere deciso con cui ha diretto la propria conferenza in terra di Germania. O per meglio dire il proprio showcase: venti minuti abbondanti in cui si sono alternate le presentazioni di alcuni titoli di punta del parco giochi Xbox One e qualche gradito annuncio bomba, giusto per non rimanere troppi sobri. Niente excursus inutili, niente chiacchiere, solo una panoramica esaustiva sui giochi e qualcosa di più. Il primo argomento trattato è stato quello relativo all'importanza del settore indie e di come la nuova console sarà aperta allo sviluppo indipendente fornendo gratuitamente i developer kit a chi vorrà cimentarsi nella programmazione, ma anche di come verrà garantito agli sviluppatori un controllo più presente sulle vendite e una valutazione sul livello di gradimento dei propri titoli. Chiusa questa piccola parentesi, il primo titolo a capeggiare nei maxischermi è stato Fable Legends, nuova iterazione della serie di Lionhead Studios che arriverà in esclusiva su Xbox One, e vedrà il ritorno delle atmosfere medioevaleggianti del primo Fable con tutta la poderosa potenza dell'Unreal Engine 4, insieme a un comparto multi giocatore davvero promettente. Tom Clancy's The Division, di casa Ubisoft, ha seguito il carrozzone dell'evento, presentandosi come al solito in forma smagliante, e mostrando al pubblico le interessanti possibilità di interazione con il gioco attraverso un secondo device che permetterà di gestire tatticamente la mappa. Mojang invece non ha mancato l'occasione di annunciare l'arrivo di Cobalt su Xbox One e Xbox 360. A chiudere uno showcase povero ma di alta qualità, sono stati pezzi da novanta del calibro di Call of Duty: Ghosts e la sua modalità multiplayer Blitz Mode (dalla natura fortemente arcade), il coloratissimo Plants vs Zombies: Garden Warfare, l'ottimo Kinect Sports Rivals di casa Rare (che permetterà ai giocatori di scansionare la propria figura e di vederla proiettata nel gioco) e infine Fifa 14, annunciato in bundle con la nuova ammiraglia Microsoft in una versione digitale che conterrà in esclusiva Fifa Ultimate Team Legends, una modalità che darà ai giocatori la possibilità di giocare nei panni dei grandi calciatori del passato. Con il calcio EA si è chiusa una conferenza senza troppo acuti, in cui Microsoft ha preferito arginare tutte le problematiche sorte dopo l'annuncio di Xbox One, compresa la data d'uscita della console, per dedicarsi esclusivamente a una presentazione tanto lineare quanto efficace, in cui si è sentita in verità la mancanza del coraggio dimostrato a giugno in quel di Los Angeles.

Ecco il bundle di Xbox ONE con FIFA 14. Per molti, un sogno che si avvera!

(UN SEQUEL "PAZZESCO")

Shadow of the Eternals e kickstarter: parte seconda

→ Precursor Games ci rivela tutti i segreti sull'ambizioso quanto tribolato progetto

Dopo un primo tentativo fallimentare di raccolta fondi, i ragazzi di Precursor Games ci riprovano con Kickstarter questa volta con un budget più basso e tanti nuovi obiettivi da raggiungere per portare a termine il loro Shadow of the Eternals. Noi di Game Republic abbiamo intervistato il team di sviluppo e ci siamo fatti rivelare tutto sull'atteso seguito spirituale di Eternal Darkness.

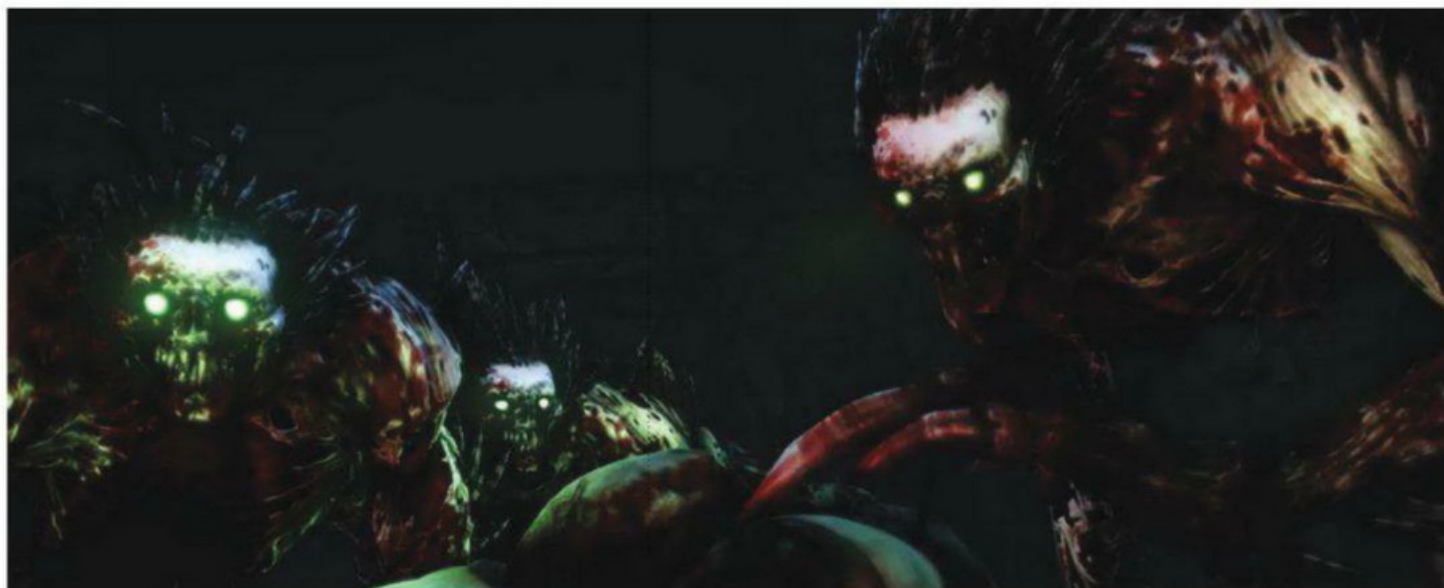
Come è nata questa collaborazione con l'ex voce di Solid Snake, David Hayter, e quale ruolo avrà nel progetto? Sarà solo ed esclusivamente la voce del protagonista Paul Becker o ha partecipato anche ad altre fasi dello sviluppo?

Noi abbiamo lavorato con David in altri progetti come Eternal Darkness e la serie di Metal Gear Solid. Sono stati i membri della nostra community a spingerci nel sentire se lui era interessato a fare la parte del detective Paul Backer. Così Denis ha fatto una telefonata a David e hanno iniziato a parlare del progetto e del suo potenziale. A lui è piaciuto quello che ha visto e ha deciso di unirsi al nostro progetto. Siamo davvero contenti di avere una persona cosi talentuosa a lavoro su Shadow of the Eternal Darkness.

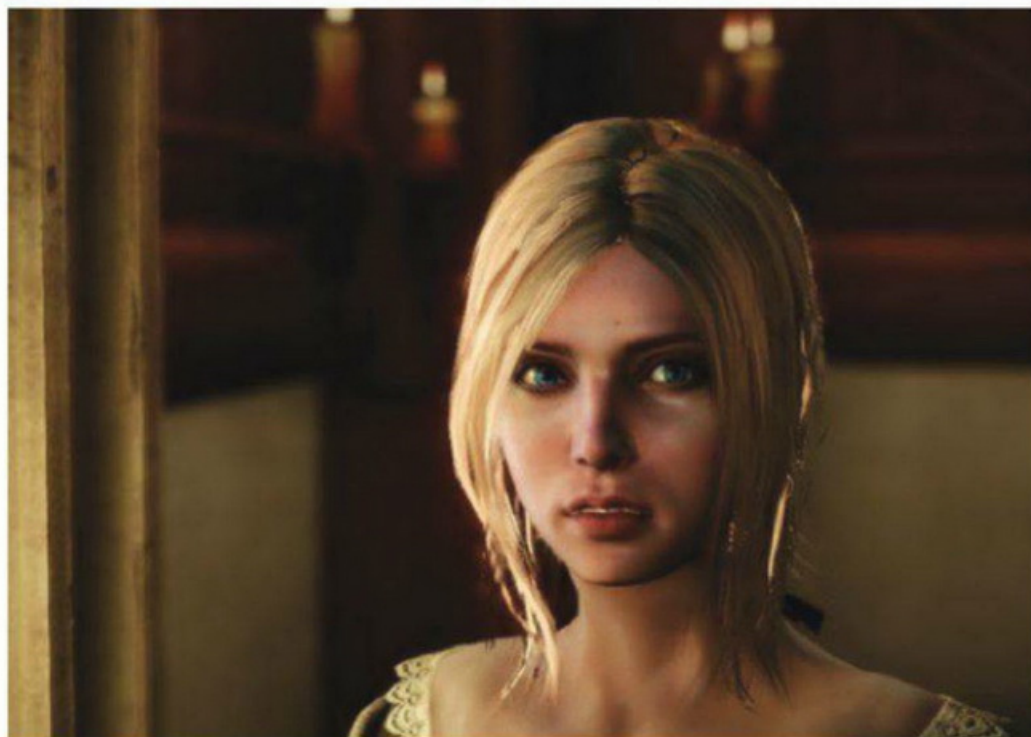
Il team di sviluppo Precursor Games è stato fondato da molti programmatori della defunta Silicon Knights che avevano lavorato su Eternal Darkness, tra cui l'ex presidente della software house Denis Dyack.

Dyack ha sempre avuto grandi idee e grandi piani, con una visione particolare del game design. Com'è lavorare con lui e quali sono i suoi piani per questo seguito spirituale di Eternal Darkness?

Denis è una persona molto creativa, ma sa che il prodotto migliore verrà fuori collaborando sia con il team Precursor Games che con la community. Lui andrà a inserire in Shadow of the Eternal Darkness ciò che ha fatto di Eternal Darkness un grande titolo, portandolo così ad un livello più alto.

Il gameplay di gioco ricalcherà in qualche modo quanto visto e apprezzato nel predecessore? E

quanto i vezzi grafici e concettuali legati alla follia del protagonista/ giocatore saranno importanti in questo secondo capitolo?
Shadow of the Eternals prende molti dei temi e delle meccaniche di Eternal Darkness e le porta ad un livello superiore. Il plot esplorerà diverse prospettive della stessa storia e come il narratore della storia vi intreccerà i suoi stessi pregiudizi. Noi stiamo integrando il concetto di sanità mentale in tutti gli aspetti del gameplay, inclusi combattimenti,lancio di incantesimi e esplorazione.

Rilanciare una campagna Kickstarter proponendo una cifra sensibilmente inferiore a quella fissata per la precedente campagna non potrebbe lasciar intendere che il prodotto finale potrebbe essere qualitativamente inferiore rispetto alle vostre stesse aspettative originali?
No affatto, noi stiamo modificando il nostro gioco in base ai feedback della nostra community, inoltre penso che stiamo offrendo un prodotto interessante per un giusto prezzo.

Cosa pensi di un'industria mainstream che tende a valorizzare i progetti sicuri (ma talvolta creativamente molto aridi) a discapito di sperimentazioni più ardite che potrebbero invece rivelarsi molto più interessanti e capaci di elevare il medium stesso?
È qui che noi abbiamo bisogno dell'aiuto delle nostre community, così da poter rendere questo tipo di giochi realtà! Anzi, se volete vedere realizzato questo gioco, andate a controllare il nostro Kickstarter e supportate questo progetto!

Shadow of the Eternals si avvale di animazioni facciali molto realistiche e naturali, questo per enfatizzare nel miglior modo possibile l'importanza all'interno dell'economia del gioco della componente narrativa, che si prospetta ancora più intricata del glorioso Eternal Darkness.

C'è stata un po' di confusione nei giorni scorsi riguardo l'acquisto di domini e diritti da parte di Nintendo. Quali saranno quindi le piattaforme di riferimento per il titolo? E uscirà esclusivamente in digital delivery o anche in versione retail?
Noi stiamo pensando ad una release digitale per Shadow of the Eternals sull'eShop di Wii U, su PC e su PS4 se riusciamo a raggiungere il nostro obiettivo.

Che messaggio lanceresti da parte del team di sviluppo a tutto gli "odiatori" del progetto?
Noi vorremmo dire a chiunque non abbia familiarità con Shadow of the Eternals, di passare per la nostra pagina Kickstarter e per i nostri forum e vedere quanto siamo in contatto con le nostre community. Noi crediamo che creare questo gioco con la community ci permetterà di far diventare Shadow of the Eternals un prodotto eccezionale.

a cura di Davide Panetta

UN MONDO NEL MONDO

La quintessenza del free roaming

→ Rockstar ridefinisce il concetto di multiplayer su console con GTA Online

Definire in una sola parola Grand Theft Auto V è cosa assai difficile. Lo è un po' per tutti: per i giocatori, per gli addetti ai lavori, per gli appassionati della serie Rockstar e nondimeno per la stampa specializzata. Ovviamente c'è un motivo valido dietro a tutto questo: fin dal suo annuncio il gioco ha suscitato sentimenti ed emozioni fortemente contrastanti, vuoi per la totale mancanza di immagini o qualsivoglia riferimento estetico, vuoi soprattutto per le informazioni diffuse con il contagocce dalla casa dei fratelli Houser, che hanno reso, per un anno abbondante, Grand Theft Auto V l'opera videoludica più oscura e indecifrabile della storia di questo medium. Un enigma bello e buono, insomma. Non c'è verso di capire ancora oggi come o cosa cambierà il quinto capitolo della serie "politically incorrect" per eccellenza, quali nuove mete permetterà al videogioco di raggiungere nel prossimo futuro e sarà capace o meno di creare uno spaccato generazionale e culturale nel settore (un po' come fecero Super Mario 64 e The Legend of Zelda: Ocarina of Time più di quindici anni fa per il passaggio alle tre dimensioni), nemmeno oggi che il mondo conosce molto meglio l'entità di questo capolavoro già dato per tale prima ancora della sua uscita. Ma se il primo video gameplay rilasciato da Rockstar ha tolto il velo sull'epopea di Michael, Trevor e Franklin, lasciando un intero pianeta in balia della pericolosa sindrome da hype, quello che è piombato in rete nel caldo afoso di Ferragosto è l'ulteriore conferma che il nuovo GTA non sarà oggi e ne mai un titolo come tutti gli altri.

Rockstar sta cercando di applicare un'esperienza di tipo MMO alla propria serie criminale e in generale ai free roaming su console puntando molto sulla componente social tipica del genere. Aspettatevi davvero tutto in GTA Online, dalle bande di giocatori esaltati che fanno incetta di rapine a quelle più pacifiche che decidono di dedicarsi al bungee jumping.

Dopo aver infatti mostrato con prove di autentica programmazione da manuale le meccaniche di gioco che domineranno l'essenza delle nostre scorribande future in quel di Los Santos, nella sua nuovissima versione 2013, Rockstar ha deciso di scoprire le carte in tavola anche sulla componente multiplayer online del suo figliol prodigo, con Grand Theft Auto Online. Partiamo dal titolo: GTA Online sarà infatti un prodotto in parte slegato da GTA V, un sorta di gioco stand alone che potremo liberamente decidere di scaricare a partire dal primo ottobre. Volendo differenziare nettamente il carattere della modalità multiplayer del nuovo capitolo della serie da quella delle passate iterazioni, il virtuoso team di sviluppo americano sta mettendo a punto un'esperienza ludica che cercherà di intersecarsi con quella

La personalizzazione del proprio avatar assumerà un ruolo molto importante in GTA Online. D'altronde, in un gioco dove saranno presenti ogni giorno migliaia o addirittura milioni di giocatori contemporaneamente, avere un aspetto originale e i dentificativo potrebbe essere un'arma in più per distinguersi dalla massa e rendersi riconoscibili in giro come se foste delle vere celebrità.

in single player in maniera del tutto naturale. La mappa sarà un ambiente in continua evoluzione, popolato giorno e notte da una community che, interagendo tra di essa, genererà di volta in volta nuove ed entusiasmanti dinamiche di gioco. Pur non mancando delle più classiche modalità deathmatch in modalità TPS, GTA Online premerà a tavoletta l'acceleratore in primis sul fattore improvvisazione. Metafora abbastanza esplicita dell'intramontabile sogno americano, il multiplayer del titolo Rockstar metterà a disposizione dei giocatori un luogo dalle mille opportunità, in cui potrete diventare eroi dello sport così come scalare i ranghi del crimine davanti agli occhi del mondo. Tra una missione e l'altra sarà possibile ad esempio prendere parte insieme agli altri a una gara in moto e/o auto, gettarvi nella mischia di un'accesa sparatoria di quartiere oppure ancora visitare la nuova casa di un vostro amico, perché in GTA Online si potrà anche mettere su un edifico con i soldi guadagnati nel gioco e invitarci i vostri compagni di strada sulla falsariga di Second Life. Ma le attività non finiscono certo qui: le cose da fare in GTA Online sembrano non conoscere un confine netto, capaci come sono di offrire senza soluzione di continuità situazioni sempre diverse, frutto di un approccio ludico che varia in base a ciò che vi passa per la testa in quel preciso momento. Sarete solo voi a scegliere cosa vorrete essere e con chi stare. Potrete intraprendere una vita solitaria e dedicarvi tranquillamente alle tante attività presenti nel gioco, ma certo è che vi perdereste molto di GTA Online con questo tipo di attitudine. Rockstar ha speso molte delle proprie risorse proprio per spingere i giocatori a collaborare e condividere tra loro le proprie esperienze. Ne è una dimostrazione la possibilità di creare delle crew di utenti per compiere rapine in banche, assediare negozi o partecipare a una bella scampagnata fuori città in compagnia dei vostri amici bikers. Come se non bastasse, in GTA Online potrete inoltre creare contenuti personali come piste o sfide deathmatch utilizzando l'editor del gioco, e naturalmente invitare a giocare chi vorrete, anche se Rockstar promette di rilasciare ciclicamente nuove espansioni (con probabili ampliamenti della mappa) del titolo nel caso non aveste mai abbastanza. Ammettere dunque che la variante online di GTA V abbia già da ora pari peso, se non addirittura maggiore della modalità in single player, non è per niente un'affermazione sbagliata. Rockstar è decisa più che mai ha lasciare per sempre il segno nell'industria e siglare col botto un'intera epoca videoludica. Siete pronti per entrare in azione?

(UN ABBANDONO INASPETTATO)

Addio Fez 2

→ Phil Fish lascia il progetto

Il buon Cliff pur essendo l'autore di una delle serie più mainstream degli ultimi anni, dimostra molta stima e rispetto anche per gli sviluppatori che seguono un percorso molto diverso dal suo.

Pur non essendo il personaggio più amato di sempre, l'abbandono dalle scene di Phil Fish rimane comunque un evento che lascerà un segno nel mondo dei videogiochi indie. L'eccentrico sviluppatore che ha dato luce ad uno dei più ingegnosi e geniali giochi indipendenti degli ultimi anni, Fez, sembrerebbe proprio intenzionato ad abbandonare l'industria. In una serie di annunci su Twitter che si sono susseguiti a fine luglio, Fish ha lasciato intendere in maniera chiara che il titolo annunciato durante l'E3, Fez 2 sarebbe stato cancellato in via definitiva e non solo, lui stesso avrebbe appeso la tastiera al chiodo per non occuparsi più di videogiochi. Lo sviluppatore non è nuovo alle polemiche, ricordiamo infatti tutti una delle ultime verso Microsoft e la sua politica che ostacolerebbe lo sviluppo di giochi indie, ma questa volta sembra che qualcosa lo abbia fatto arrabbiare sul serio e pare si tratti del giornalista di GameTrailers Marcus Beer. Nel corso di un episodio di Invisible Walls, Beer avrebbe espresso una serie di commenti piuttosto negativi verso Fish (ma anche verso altri sviluppatori indipendenti, come il creatore di Braid, Blow). Tralasciando la legittimità del pensiero di Beer, la reazione di Phil Fish è stata forte e dopo un battibecco con il giornalista tramite una serie di scambi via Twitter, Fish scrive: "Con grande rammarico annuncio che Fez 2 è stato cancellato e non è più in sviluppo. Ci scusiamo per il disappunto." sottolineando successivamente la volontà di abbandonare ogni altro progetto. Come un fulmine a ciel sereno quindi, sembra chiudersi un capitolo importante per il settore, consci del fatto che l'impetuoso carattere di Fish potrebbe magari riportarlo sui suoi passi in futuro. Dal canto suo, un altro sviluppatore di tutt'altro genere ma che condivide con Phil Fish una personalità senza peli nella lingua ha scritto allo programmatore di Fez per sollecitarlo a tornare sui suoi passi. Stiamo parlando del celebre creatore di Gears of War, Cliff Bleszinski, il quale in una lettera aperta ha chiesto a Fish di preoccuparsi solo di fare un buon prodotto per i fan e di non prestare attenzione a chi registra video o podcast solo per attaccare le persone. Cliff, rivolgendosi al collega, sottolinea come l'industria abbia ancora bisogno di persone che si esprimano con il cuore prima che con il cervello. Per il game designer infatti l'industria è già troppo satura di progetti fortemente voluti dalla dirigenza delle aziende a cui interessa solo la speculazione monetaria di ogni titolo prodotto cercando di seguire la moda del momento senza conoscere i meccanismi del settore nel profondo. Solo il tempo potrà dirci se le parole di Bleszinski faranno riflettere Phil Fish solo il tempo potrà dircelo.

Non sapremo mai cosa aveva in serbo per noi Fish con Fez 2, anche se la speranza è sempre l'ultima a morire.

(SVELATA LE VERGOGNA DI ATARI)

Il mistero dietro alla sepoltura delle copie di E.T. ha le ore contate

→ Un vero esempio di "archeologia video ludica"

Forse non tutti si ricordano un fatto piuttosto singolare risalente a circa 30 anni fa. In un periodo non certo fiorente per l'industria elettronica, il mercato dei videogiochi subì un crollo senza precedenti. Uno dei fattori chiave di questa situazione si attribuisce a un titolo pubblicato da Atari nel 1982 per la propria console, l'Atari2600. Il gioco in questione altri non era che E.T., ispirato alla celebre pellicola di Steven Spielberg . Nel gioco vestivamo i panni proprio del simpatico alieno protagonista del film, il quale all'interno di alcune schermate piuttosto spartane doveva cercare di recuperare quanti più pezzi di telefono possibili per poter chiamare casa, citando così la fonte di ispirazione. Il problema del gioco fu che il suo sviluppo fu travagliato, frettoloso e mal gestito. Il game designer Howard Scott Warshaw realizzò il tie-in in sole cinque settimane e il risultato fu disastroso, presentando al pubblico un gioco dalla qualità a dir poco scadente. Sicuri di esercitare un richiamo senza precedenti verso l'utenza vista la gigantesca licenza che stava dietro al progetto, Atari non lesinò nel numero di copie prodotte. Il gioco vendette bene per un periodo grazie al nome che portava: parliamo di 7 milioni di copie, ma altre 5 rimasero invenduti e archiviati in un magazzino. Stando alle voci che si rincorseor in quei anni, la compagnia si trovò ben presto nelle condizioni di dover gestire il mantenimento delle copie invendute e, senza soluzione alcuna, decise di seppellirle nel deserto del New Mexico. L'episodio, ovviamente, non è mai stato né ufficializzato nè descritto nei dettagli, rimanendo relegato sempre a metà strada tra la leggenda e il dato di fatto. Ebbene oggi, dopo 30 anni, sarà fatta luce sulla cosa. Il CEO di Fuel Industries, Mike Burns, ha infatti avuto l'autorizzazione di fare degli scavi nel famoso deserto per riesumare tutto quello che nasconde, semmai nascondesse davvero qualcosa. L'azienda avrà sei mesi di tempo per portare a termine l'operazione e il suo scopo è comprendere fino in fondo la natura di uno degli eventi più importanti della storia dei videogiochi. Non ci resta che augurare loro buon lavoro nell'attesa che sia finalmente scoperta la verità. Atari, intanto, mantiene uno strettissimo riserbo.

Steven Spielberg e Howard Scott Warshaw compiaciuti e sereni prima del misfatto.

(UNO SGUARDO AL FUTURO)

John Carmack punta tutto su Oculus Rift

→ La next gen per il creatore di Doom

Oculus Rift potrebbe essere la piattaforma perfetta per ospitare il prossimo FPS di Carmack.

John Carmack non è soltanto uno dei più grandi sviluppatori di tutti i tempi ma anche un grande esperto di tecnologie e un analista di settore davvero lungimirante. In questo periodo Carmack sta facendo un gran baccano e ogni sua dichiarazione riverbera con molta pesantezza intorno a tutta l'industria dei videogiochi. Il creatore di Quake e Doom attribuisce molta importanza allo sviluppo tecnologico che accompagna l'intrattenimento digitale e si è espresso recentemente proprio in merito alle console di prossima generazione. PlayStation 3 e Xbox One sono ritenute delle buone console per il programmatore, che vede in entrambe molte potenzialità, ma che accusa velatamente di non avere un'identità ben distinta ritenendole essenzialmente uguali e alla pari. Sul fronte Microsoft, in particolare, Carmack ha criticato il nuovo Kinect. Pur trovando la tecnologia concettualmente interessante, la versione next gen di Kinect non esprime ancora al meglio le potenzialità che potrebbe avere una tale periferica. Considerandolo alla stregua di un "mouse senza pulsanti e con un sacco di latenza", Kinect è per Carmack l'ennesimo tentativo mancato di fare un passo avanti nell'esperienza multimediale. Troppe volte il progresso ha fallito in questo a causa di una varietà di soluzioni e piattaforme talmente vasta da rendere impossibile focalizzarsi a dovere su un singolo formato e ottimizzare così le tecnologie legate ad esso. Questa dispersione "informatica", secondo

Dopo aver cambiato il mondo dei videogame dando la vita a pietre di paragone degli FPS come Wolfenstein e Doom, Carmack è pronto a sconvolgere nuovamente il settore dando pieno credito alla rivoluzionaria periferica visiva di Oculus Rift!

lo sviluppatore, colpisce il mercato in ogni aspetto: non essendoci la possibilità per nessuno di avere una padronanza piena delle piattaforme moderne, è molto difficile creare giochi realmente innovativi perché a differenza di una volta, il quadro completo non è mai chiaro, richiedendo per ogni caratteristica dell'hardware uno specifico specialista. Se, quindi, da un lato Carmack è convinto che sarà possibile in un futuro prossimo raggiungere il fotorealismo, pensa che sarà molto difficile creare nuove formule di gioco realmente all'avanguardia. La luce in fondo al tunnel perciò, secondo il suo pensiero, sta in Oculus Rift, periferica composta da uno schermo 3D con campo visivo da 110 gradi sulla diagonale e 90 gradi sull'orizzontale, definito da egli stesso "la vera next gen". Il sostegno per il futuristico progetto di realtà virtuale è tanto sentito per Carmack che non ha esitato a entrare ufficialmente nella squadra di Oculus VR in cui occuperà la posizione dirigenziale di Chief Technology Officer (CTO). In un primo momento sembrava che Carmack, in seguito al suo nuovo incarico, avesse abbandonato la sua compagnia, la id Software, ma la smentita non si è fatta attendere: il papà di DOOM ha intenzione di portare avanti i suoi progetti in campo hardware e software in parallelo, tanto che ha personalmente affermato che esiste ancora il progetto DOOM 4, e che si tratta di un cantiere che non è mai stato smantellato. Inoltre è stata già realizzata una versione non commercializzata di DOOM 3 BFG Edition compatibile con Oculus Rift. Ecco quindi che il visionario pioniere di molte innovazioni in ambito videoludico parrebbe già pronto a regalare al mondo di cui fa parte dagli albori della sua carriera un nuovo importante contributo, credendo moltissimo nell'impatto che la realtà virtuale potrà portare all'industria e al modo di concepire i videogiochi da parte dell'utenza di tutto il mondo.

John Carmack nel 1999 è stato inserito dalla rivista Time nella Top 10 delle persone più influenti del mondo tecnologico. L'informatico statunitense ha permesso a Oculus Rift di avere tutti gli occhi puntati su di esso ancora più di quanto sarebbe successo senza il suo coinvolgimento.

a cura di Davide Panetta

Ecco, completamente avvolto da un enorme tricolore italiano, il vincitore della categoria Master dei campionati mondiali di Pokémon 2013, il simpaticissimo Arash Ommati.

(UNA SFERA VERDE, BIANCA E ROSSA!)

I campionati del mondo di Pokémon invadono Vancouver

→ L'Italia alza lo scettro di Pikachù

Amati da milioni di giocatori provenienti da ogni parte dal globo e persino idolatrati da molti ragazzi appassionati, i Pokémon sono alcuni dei personaggi tratti da una serie di videogiochi che sono riusciti a raggiungere il successo anche valicando i confini del medium videoludico. Che si abbia giocato o meno a un titolo della serie poco importa infatti, tutti, nel bene o nel male, conosciamo i mostriciattoli Nintendo, e difficilmente riusciamo a rimanere impassibili al loro irresistibile fascino. Ma i Pokémon restano pur sempre un fenomeno di natura videoludica e come tale, quello che conta davvero a prescindere dai risultati del merchandising, è che la gente continui a giocarci. Al dire il vero forse troppo, in alcuni casi, come è successo all'italianissimo (a dispetto del nome) Arash Ommati, la cui enorme dedizione ai simpatici personaggi di casa di Kyoto gli è valsa per trionfare nella categoria Master dell'edizione 2013 dei campionati mondiali di Pokémon.
Un evento, questo, che ha canalizzato l'attenzione di un pubblico di appassionati molto vasto, e oltre centinaia di partecipanti provenienti da tutto il mondo. Per questa edizione dei mondiali Nintendo ha preferito come sede della finalissima non una città americana, come ha sempre voluto la tradizione, bensì una canadese, quella di Vancouver, luogo in cui si sono contesi (dal 9 all'11 agosto) il titolo di campione a colpi di sfere poké virtuali nei giochi Pokémon Versione Nera 2 e Pokémon versione Bianca 2 (ma anche attraverso sfide con le carte da gioco ufficiali della serie) i rappresentanti di ben venticinque nazioni, tra cui Francia, Giappone, Stati Uniti, Regno Unito, Spagna e ovviamente la nostra amata Italia. Ai vincitori del torneo è spettata, insieme al bellissimo scettro a forma di Pikachù, anche la partecipazione diretta ai campionati del mondo del prossimo anno, che dopo la parentesi canadese torneranno negli Stati Uniti nella capitale del Paese

Il torneo di quest'anno è stato di un livello competitivo molto alto, oltre che numeroso per quanto riguarda i partecipanti accorsi da ogni angolo della Terra.

Washington DC, ma anche una borsa di studio, perché si sa, i Pokémon sono roba seria! Ai partecipanti delle sfide GCC è stato inoltre regalata una carta promo del GCC Pokémon chiamata Festa dei Campioni, e un box comprendente una t-shirt, un cappellino, un pupazzo di Pikachù, un Play Mat, un porta DS e un pulisci schermo, il tutto ovviamente recante l'inconfondibile marchio dei Pokémon. Durante l'evento c'è stato inoltre modo di prendere parte a una competizione della nuova espansione GCC Pokémon Black and White: Plasma White, in cui i partecipanti hanno potuto ricevere un autografo nientedimeno che dai vip Pokémon Tsunekazu Ishihara, Junichi Masuda e Takao Unno. Insomma, i campionati mondiali di Pokémon si sono rivelati per l'ennesima volta una grandissima festa per tutti gli appassionati di Pikachù & company, e un evento unico per scoprire più da vicino uno dei più affascinanti fenomeni trans mediali del nostro tempo. Gotta catch em all!

(UN FUTURO AL PLURALE)

Il multiplayer sarà la massima priorità nei videogiochi, parola di Jade Raymond

→ La bella dei videogiochi dice la sua sul futuro della game industry

Con l'avvento della generazione PlayStation 3 e Xbox 360 il comparto multiplayer è diventato una prerogativa essenziale per il successo o meno dei videogiochi moderni. Non solo i titoli che mancano nella propria offerta ludica di una modalità multiplayer online si contano oggi sulla punta delle dita, ma anche quelli che storicamente sono stati concepiti per l'esperienza in single hanno ormai abbracciato la componente competitiva per far fronte alle necessità del mercato, come nel recente caso della serie di God of War con l'ultimo God of War Acension. Oggi, dunque, l'industria del videogioco non può davvero prescindere dal multiplayer: per gli sviluppatori rimane un fattore essenziale dell'offerta finale di un prodotto, per non dire determinante, mentre per molti utenti un'aggiunta quasi obbligatoria. Tuttavia, secondo il boss di Ubisoft Toronto, la bellissima Jade Raymond, il comparto multiplayer potrebbe presto essere destinato a diventare addirittura il fulcro centrale dell'esperienza di gioco, più che una mera aggiunta di supporto al titolo. La visione personale di Jade lascia intravedere degli sviluppi tutt'altro che improbabili per il futuro più prossimo della game industry; un mondo popolato da migliaia di personaggi, tutti impersonati da giocatori reali con un comportamento dinamico e imprevedibile. Certo, Second Life e PlayStation Home hanno ampiamente mostrato come tutto questo sia già possibile oggi ma per Jade, applicarlo a un vero videogioco potrebbe sensibilmente rivoluzionare il concetto stesso di multiplayer verso nuovi livelli di immersione e interazione, specie su console. PlayStation 4 e Xbox One, con le loro infrastrutture così simili a quelli di un moderno PC di alta fascia, potrebbero realmente spostare l'interesse dei giocatori verso esperienza condivise sempre più complesse e centrali, ma anche far sì, come la stessa Jade pronostica, che queste diventino la prima scelta per l'utenza. Ovviamente, spiega sempre Jade Raymond, bisognerà trovare un modo che spinga i videogiocatori a desiderare titoli del genere piuttosto che preferire giochi in cui è l'azione in solitaria a farla da padrone, e che possano quindi rendere il multiplayer qualcosa di attraente per tutti. Ovvio che questo compito spetterà solo alla volontà dei team di sviluppo che decideranno di puntarci realmente, ma forse non è un caso che opinioni così dirette e azzardate sull'argomento provengano proprio da una delle voci più importanti di Ubisoft, azienda ben nota per rimarcare l'importanza del multiplayer nei propri titoli e una delle poche già predisposte per affrontare il futuro con il giusto spirito d'innovazione (pensiamo a Tom Clancy's The Division). Per l'ex producer di Assassin's Creed i giochi di domani dovranno offrire contenuti social talmente ben funzionanti da avere da soli la forza di canalizzare l'attenzione dei consumatori. Che sia giunta l'ora per dire addio al caro vecchio story mode?

Bella, intelligente e soprattutto profetica: Jade Raymond è una bomba di donna... in tutti i sensi ovviamente!

Il concetto di gioco condiviso è molto noto ai giocatori PC. Il successo planetario di serie come World of Warcraft ed Everquest ha consolidato il PC come sistema principale per l'esperienza in multiplayer, ma con l'arrivo imminente delle nuove console si Sony e Microsoft c'è già chi prospetta l'apertura di nuove piazze per i giocatori social avvezzi a tastiere e mouse.

SI CONCLUDE LA FINALE ITALIANA DELLA GT ACADEMY

Videogiochi e motori a Vallelunga

→ Svelati i nomi dei piloti che andranno a Silverstone!

Si è conclusa nella suggestiva cornice dell'autodromo di Vallelunga la finalissima italiana della GT Academy 2013, che ha finalmente decretato i nomi dei sei ragazzi che voleranno a Silverstone per partecipare al Race Camp, ultimo step della prestigiosa manifestazione organizzata da Sony e Nissan prima della finale europea. Noi di Game Republic eravamo presenti in prima linea all'evento e abbiamo assistito a un palinsesto molto intenso e ricco di attività dove, a giocare il ruolo di protagonisti assoluti, sono stati ovviamente loro: i dodici finalisti che dalle corse virtuali su PlayStation sono giunti fino a Vallelunga per sfidarsi in una serie di prove molto ardue.
L'evento è partito con le gare di resistenza fisica, per poi proseguire con le prove su strada a bordo di una Nissan Juke Nismo, dove gli aspiranti piloti si sono misurati in un test in cui hanno esibito le loro abilità in pista, e infine si è concluso con la prova di comunicazione, dove è stata simulata una finta conferenza stampa per verificare le capacità comunicative dei ragazzi. Alla fine di tutte e tre le prove sono stati annunciati i sei vincitori: Min Tuan Nguyen, Ivan Brigada, Egeo Garofalo, Michele Radicioni, Alessandro Zedda e Marco Milio. A loro va ovviamente un grande in bocca al lupo per la prova di Silverstone e i migliori auguri per il proseguimento del proprio cammino in questo splendido evento, che dal 2008 offre la possibilità di entrare nel professionismo automobilistico a tutti i videogiocatori di Gran Turismo. E non solo.

Davide Panetta

Up Dal salotto di casa al paddock il passo è breve con Gran Turismo!

(LE INTERVISTE DI PRIMA LINEA ITALY)

→ Abbiamo intervistato Ivan Brigada, secondo classificato nella finale italiana della GT Academy 2013 e primo nella prova simulata con la stampa, che ci ha raccontato le sue impressioni sulla manifestazione e rivelato qualche piccola curiosità.

Secondo te GT Academy può davvero aprire le porte al professionismo automobilistico?
Direi proprio di sì. Oggi abbiamo assistito a test di vario tipo, dove si è visto il giocatore che va forte nel virtuale con qualche pecca nel reale, ma anche il giocatore forte nel virtuale che riesce a trasferire in pista, grazie a Gran Turismo, tutte le sue capacità, e questa è una grande opportunità che nessun altro gioco ti offre.

Nella prova con la stampa hai dimostrato grande capacità comunicative. Pensi che questo possa essere un fattore importante per diventare un pilota professionista?
Io penso che al giorno d'oggi un pilota debba anche essere un gran comunicatore. Questa è una dote che soprattutto aziende come Sony e Nissan ricercano, e se il mio intervento è piaciuto questo mi fa sicuramente piacere.

Quanto tempo dedichi ogni giorno per allenarti a Gran Turismo su PlayStation?
Poco, purtroppo! Il lavoro mi assorbe tredici ore al giorno e quando torno a casa la sera devo dedicare del tempo alla mia meravigliosa fidanzata, che mi concede solo una sera a settimana per allenarmi, e quindi non sempre posso giocare. Proprio per questo ringrazio Sony e Nissan per aver fatto gli eventi live, i quali mi sono serviti per qualificarmi.

a cura di Eliana Bentivegna

CVG news

→ Interferenze e contaminazioni

I SIMPSON TORNANO A GIOCARE

Dagli storici arcade ai più recenti videogiochi per iPad, iPhone e iPod e dispositivi Android, I Simpson hanno da ormai trent'anni conquistato il popolo dei videogiocatori, che ora saranno felici dell'annuncio dello sceneggiatore Al Jean di un imminente prodotto dedicato alla famiglia più gialla del piccolo schermo. Pochissime ancora le informazioni, che vedono tra le ipotesi quella di una trasposizione della sitcom animata in un gioco di ruolo, categoria in cui finora i Simpson non si sono mai cimentati.

FISHER TRA UN GIOCO E L'ALTRO

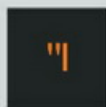
È stata l'idea di Ubisoft per gli appassionati della serie Splinter Cell. Il publisher francese, infatti, ha dedicato alla vita di Sam Fisher tra un gioco e l'altro ben 88 pagine di fumetto, scritto da Nathan Edmondson e dal titolo Splinter Cell: Echoes. La graphic novel approfondirà alcuni aspetti della vita di Fisher, come il rapporto con la figlia e le difficoltà di portare avanti una vita normale nonostante la sua attività spionistica. Le strisce sono incluse nell'edizione per collezionisti di Splinter Cell: Blacklist!

I SEGRETI DI WOW

Nuove indiscrezioni sul film di World of Warcraft, la cui produzione avrà inizio l'anno prossimo e che vedrà la regia in mano a Duncan Jones (Moon) e Source Code (figlio di David Bowie). Tra le notizie trapelate spiccano quella sul protagonista della pellicola, tale Khadgar, un giovane consulente del senato di Kirin Tor impegnato a indagare su una serie di crimini, quella sul suo mentore Medivh, una via di mezzo tra Gandalf e Jack Sparrow, e l'accenno al leader dell'esercito del re, Lothar. E, come in ogni universo di WoW che si rispetti, non mancheranno orchi, nani, troll, elfi e tutte le creature fantasy più impensabili!

LOCARNO

Uno sguardo al cinema di domani

→ Impressioni e suggestioni dal 66° Festival del film di Locarno

"In Italia, sotto i Borgia, per trent'anni hanno avuto guerre, terrore, assassinii e massacri, e hanno prodotto Michelangelo, Leonardo da Vinci e il Rinascimento. In Svizzera hanno avuto amore fraterno, cinquecento anni di pace e democrazia, e cos'hanno prodotto? Gli orologi a cucù!". Quando Welles recitò questa battuta, nel 1949, probabilmente ignorava che tre anni prima un minuscolo paesino svizzero aveva battezzato un film festival altrettanto piccolo. E certamente non avrebbe potuto sapere che, oltre cinquant'anni dopo, il Festival del film di Locarno gli avrebbe addirittura dedicato una retrospettiva.

Oggi, arrivato alla sessantaseiesima edizione, il Festival di Locarno rappresenta un appuntamento imperdibile per gli amanti del cinema, nonché un osservatorio privilegiato sulle tendenze del domani. Anche quest'anno, dal 7 al 17 agosto, la cittadina svizzera si è vestita a festa per ospitare un'abbondante dose di proiezioni, tavole rotonde e masterclass. Come da tradizione il piatto forte del Festival sono state le sezioni "Concorso Internazionale", "Cineasti del Presente" e "Pardi di Domani", quest'ultima dedicata ai cortometraggi dei giovani autori indipendenti. Naturalmente c'è stato spazio anche per qualche blockbuster, ma Locarno resta lontana dal glamour inaccessibile di Cannes o Venezia, e girando per il borgo non è improbabile incrociare registi e attori mentre sorseggiano un drink o sfogliano il programma. In questo senso la 66a edizione è stata davvero ricca di ospiti: Christopher Lee, Faye Dunaway, Sergio Castellitto e Werner Herzog, giusto per citare qualche nome; proprio Lee durante la

Down Il Festival di Locarno continua ad abbracciare le nuove tendenze, prima tra tutte l'interesse verso il linguaggio seriale con la presentazione della serie televisiva On Death Row firmata da Herzog.

cerimonia di apertura è stato insignito dell'Excellence Award Moët & Chandon, e vi garantisco che trovarsi a un tiro di schioppo da Saruman in persona fa davvero un certo effetto.
Altrettanto rilevante è stata la presenza di Herzog, che si è portato in valigia la serie televisiva On Death Row, eccellente esempio dello spirito che si respira al Festival: oltre a toccare un tema ruvido - i condannati a morte detenuti nelle prigioni texane - l'opera di Herzog evidenzia l'apertura di Locarno verso il linguaggio seriale, che da qualche anno sta attirando numerosi cineasti. Del resto, non è un caso che proprio questa 66a edizione si sia dimostrata particolarmente sensibile alle nuove tendenze, considerato che il suo timone era nelle mani del giovane giornalista e scrittore Carlo Chatrian, alla sua prima esperienza di direttore. Chatrian, che nel 2009 aveva curato a Locarno la coraggiosa rassegna Manga Impact, ha proposto una linea artistica valida e ricca di carattere, dimostrandosi all'altezza di un festival che, a sessantasei anni suonati, rimane fresco e deliziosamente in bilico tra la cultura alta e quella popolare. Proprio in virtù di queste qualità desidero salutare Locarno con una speranza: a quando una rassegna dedicata al rapporto tra cinema e videogiochi? I tempi sono maturi per esperimenti del genere, e qui dalle parti di GR ne saremmo entusiasti.

Andrea Peduzzi

(CIAK SI GIOCA)

Final Fantasy VII: Advent Children

→ Quando la fantasia giapponese approda sul piccolo schermo

N

Tra i migliori film tratti da videogiochi Final Fantasy VII: Advent Children si classifica certamente nei primi posti. La pellicola, diretta dal grande character designer Tetsuya Nomura e ambientata due anni dopo le vicende che si svolgono nel videogioco Final Fantasy VII, è uscita solo in DVD in Giappone nel 2005, per poi raggiungere il Vecchio Continente nel 2006. Mentre gestisce un bar e un'agenzia di consegne nella città di sopravvissuti Edge, Cloud (proprio uno dei personaggi inventati da Nomura!) si ammala improvvisamente di Geostigma, una reazione violenta del sistema immunitario alle cellule di Jenova. Come se non bastasse, compare anche un trio di bizzarri personaggi, i Silver Haired Men, che cominciano a rapire i bambini affetti dalla malattia. Attualmente disponibile solo in lingua originale o in inglese con sottotitoli in italiano, Advent Children è doppiato da alcuni famosi attori televisivi come Rick Gomez (Sin City) nei panni di Zack Fair, ma anche da nomi conosciuti nel mondo del doppiaggio videoludico come Crispin Freeman (God of War: Ascension) e Dave Wittenberg (Resident Evil: Damnation). Il film ha nel complesso riscosso ottime recensioni, soprattutto a favore dell'ottima resa della computer graphic e il mood complessivo della storia, ottenendo anche ambiti premi come il "Best Anime Feature" all'American Anime Awards 2007; solo qualche critica, a nostro parere condivisibile, nei confronti della trama della pellicola, piuttosto complessa e non del tutto indipendente dalla controparte videoludica, che ha reso fin da subito, quindi, la fruizione da parte dei non giocatori poco accattivante.

Down Tra le pellicole più riuscite di ispirazione videoludica, Advent Children racconta le vicende successive al gioco Final Fantasy VII facendo uso di una CGI davvero spettacolare.

Voto: ★★☆☆☆

Eliana "Faith" Bentivegna

(FILM IMPOSSIBILI)

Metroid

→ Quando il videogioco è donna

A pochi mesi dall'uscita di uno dei titoli videoludici più femministi degli ultimi anni (Tomb Raider, per chi non lo avesse ancora intuito), torniamo alla nostra rubrica di Film Impossibili con un vecchio videogioco che ha per protagonista proprio una donna, Samus Aran. Metroid, uscito per la prima volta nel 1986 per il Famicon e poi nel 1987 per il NES, ebbe un successo clamoroso, venendo classificato da numerose riviste tra i primi giochi Nintendo più belli di sempre. Un esempio per tutti? Game Informer ha assegnato al gioco il settimo posto nella lista di Top 200 Games of All Time per aver introdotto il concetto di eplorazione aperta nei videogiochi. Metroid, infatti, narra la storia di Samus Aran, un mercenario che viene ingaggiato dalla Federazione Galattica per combattere i Pirati Spaziali, temibili alieni che fanno un uso criminale dei Metroid, sorta di fluttuanti meduse verdi in grado di risucchiare l'energia vitale degli esseri viventi. Samus si avventura così nel covo dei Pirati, il pianeta Zebes, facendo strage degli avversari e mirando a distruggere il Cervello Madre per debellare qualunque minaccia. Solo al termine del gioco, e solo per chi riesce a concluderlo entro 5 ore, sarà possibile scoprire la vera identità di Samus Aran, che si rivela essere un'avvenente ragazza bionda. Visti gli antecedenti del genere in ambito cinematografico, e alla luce del cibernetico Elysium, il primo regista che ci viene in mente per una trasposizione cinematografica dello storico videogioco Nintendo è senza dubbio Neill Blomkamp. Ma, per favore, non nominate Scarlett Johansson come possibile candidata al ruolo di Samus! Che ne dite, piuttosto, della giovane Jennifer Lawrence?

Eliana "Faith" Bentivegna

Up Alzi la mano chi non desidera vedere trasposto al cinema lo storico Metroid di Nintendo! Ma attenti a farlo: c'è un'orda di innamorati di Samus Aran pronti a disintegrarvi!

CACCIATORI DI MOSTRI

BENVENUTI IN CD PROJEKT RED, ULTIMA ROCCAFORTE DEL GIOCO DI RUOLO. QUELLO SERIO. E CHE RIVOLGE IL SUO GRIDO A TUTTA LA GAMING INDUSTRY: "NOI NON CAMBIEREMO". GAME REPUBLIC È ANDATA A VARSAVIA, PER CONOSCERLI FACCIA A FACCIA E LASCIARSI RAPIRE DAL FASCINO OSCURO DI THE WITCHER 3: WILD HUNT.

a cura di **Marco Accordi Rickards**

Se c'è qualcosa che CD Projekt RED è sempre riuscita a fare egregiamente, è amare e lasciarsi amare. D'altronde, lo sviluppatore ha spalancato ai videogiocatori le porte dell'Eden: RPG vecchia scuola, sesso e violenza, persino DLC gratuiti. E, tutto questo, mentre il resto del panorama ruolistico si riduce ad essere sempre più la pallida ombra di un antico splendore. Consumato all'osso, per accontentare un pubblico che non conosce più il gusto di perdersi tra cascate di dialoghi e sinfonie di statistiche. Nel muoverci attraverso gli uffici di CD Projekt RED, ci rendiamo conto che sì, questi ragazzi sono dei geni della propaganda, ma mostrano tutti una passione per il gioco di ruolo fantasy genuina, quasi romantica, nonché una spiccata predilezione per qualcosa che ormai sembra essere totalmente alieno alla sfera del videogioco: storie e personaggi. Non è un caso quindi se, neanche a due minuti di distanza dall'inizio della nostra chiacchierata con Konrad Tomaszkiewicz, game director di The Witcher 3: Wild Hunt, si finisce a parlare de Il Trono di Spade. "Dopo aver letto il massacro degli Stark... be', sono rimasto triste per due settimane." ci confessa Tomaszkiewicz, come tanti ancora visibilmente scosso. Del resto, lo spirito oscuro che anima l'epopea di Martin, e quello dei libri di Sapkowski dai quali The Witcher è tratto, è innegabilmente affine. Quella di Tomaszkiewicz è una storia come se ne sentono tante in CD Projekt RED. Una passione che nasce dal liceo, probabilmente dietro spessi occhiali che nascondono occhi intenti a divorare Sapkowski, in terra polacca giustamente considerato alla stregua di un Tolkien. Volendo essere precisi, è Sapkowski a precedere di ben due anni Martin, nell'inaugurare un certo tipo di letteratura fantasy. "Quando lessi i libri di Sapkowski, rimasi colpito da come si potessero combinare storie realistiche, dark e mature, e allo stesso tempo mostrare magie e specie immaginarie del tutto simili a quelle di Tolkien, ma con un diverso sapore. Il tutto, combinato con argomenti molto pesanti, come il razzismo, la dipendenza da droghe, e tutto ciò che di negativo accade nel nostro mondo".

RAGAZZI Ribelli

Osservando da vicino questo background culturale, fatto di letture febbrili in età più o meno giovane, e lunghe sessioni di gioco di ruolo pen and paper, è immediato immaginare la facilità con cui tali elementi siano confluiti in The Witcher, a partire dalla stessa saga de Il Trono di Spade. "I romanzi di Martin hanno dimostrato che i mondi dark fantasy sono cose da persone adulte. Ho adorato Il Trono di Spade, molte idee le abbiamo usate anche noi, ed è stato inevitabilmente di ispirazione." Quella che si respira negli uffici di CD Projekt RED, è facile immaginarlo, è un'atmosfera amabilmente nerd, che risulterebbe immediatamente familiare a chiunque abbia anche solo un po' di dimestichezza con manuali di gioco e d20. Lo studio tiene molto a conservare, o almeno a mostrare di farlo, la sua anima "giovane e ribelle", di cui la scelta di rimanere indipendenti è solo uno dei principali sintomi. "Tutti quelli che lavorano qui amano i GDR. Il nostro obiettivo è ideare qualcosa che vada oltre i semplici videogiochi, creando una storyline fatta di azioni e conseguenze reali", dichiara Tomaszkiewicz. È il dibattimento morale, del resto, ciò che ha animato i libri di Sapkowski, prima, e i videogiochi tratti da essi poi. Per quanto riguarda questo terzo capitolo, che fa della vastità uno dei suoi principali vanti, le meccaniche open world sembrano essere state messe al servizio della scelta da parte del giocatore, ampliandone di molto il peso e il raggio delle conseguenze. Auspicabilmente, la grandezza del mondo non rischia di far sfigurare, al confronto, l'entità della storyline principale, che nelle parole degli sviluppatori rimane a tutt'oggi il faro guida dell'intera esperienza.

IL PESO di una scelta

A darci qualche indizio in più è la demo mostrata durante la nostra visita, la stessa che sarà portata anche alla fiera Gamescom di Colonia. Assistiamo a uno scontro con un mostro bipede dotato di corna, simile ad un alce, capace di caricare e portarci in una specie di mondo di tenebra nel quale attaccarci a sorpresa. La caccia ai mostri è ancora più importante in questo terzo episodio, una sorta di ritorno alle origini considerando la professione di Geralt di Rivia, un witcher, ovvero cacciatore di mostri. Scopriamo che il mostro è un Leshen, sorta di sciamano dalla testa di cervo che usa dei totem per avere poteri speciali. È un mostro molto territoriale. Nel villaggio, la popolazione è divisa: i giovani vogliono uccidere il Leshen come un mostro comune, gli anziani lo venerano come una sorta di divinità che esige sacrifici. Parliamo col rappresentante dei giovani: dobbiamo individuare chi è segretamente marchiato dal Leshen. È una ragazza, totalmente inconsapevole, ma deve essere eliminata per poter uccidere il Leshen. I giovani si impegnano a farla fuori anche se è una di loro. Ora dobbiamo vedercela con il Leshen, creatura molto potente e pericolosa, che continua ad attaccarci da lontano. Cerchiamo e abbattiamo i tre totem di legno che gli danno potere. Una volta palesatosi, il Leshen si teletrasporta trasformandosi in corvi ed evoca radici dal terreno che ci afferrano. Dopo averlo abbattuto Sven, colui che ha commissionato la missione, ci paga come stabilito, ma uccide i suoi avversari. Una cutscene ci mostra che il villaggio di Fairlund, tre mesi dopo, verrà distrutto. Conseguenze... Ma facciamo un passo indietro, e vediamo cosa sarebbe successo se, al contrario, avessimo deciso di risparmiare il Leshen. In questo caso, si sarebbe presentata infatti una situazione diversa. Il villaggio sopravvive, ma i giovani continuano ad avere problemi con la creatura nella foresta, e si compiono ancora sacrifici in suo nome. I giovani quindi uccidono gli anziani, nessuno di questi sopravvive, e si scatena una guerra. Il Leshen è arrabbiato e inizia a cibarsi dell'energia delle persone nel villaggio, causando diversi problemi che, in maniera piuttosto sorprendente, non si fermeranno a quell'area ma influenzeranno il resto del gioco. "Cerchiamo di rendere imprevedibile

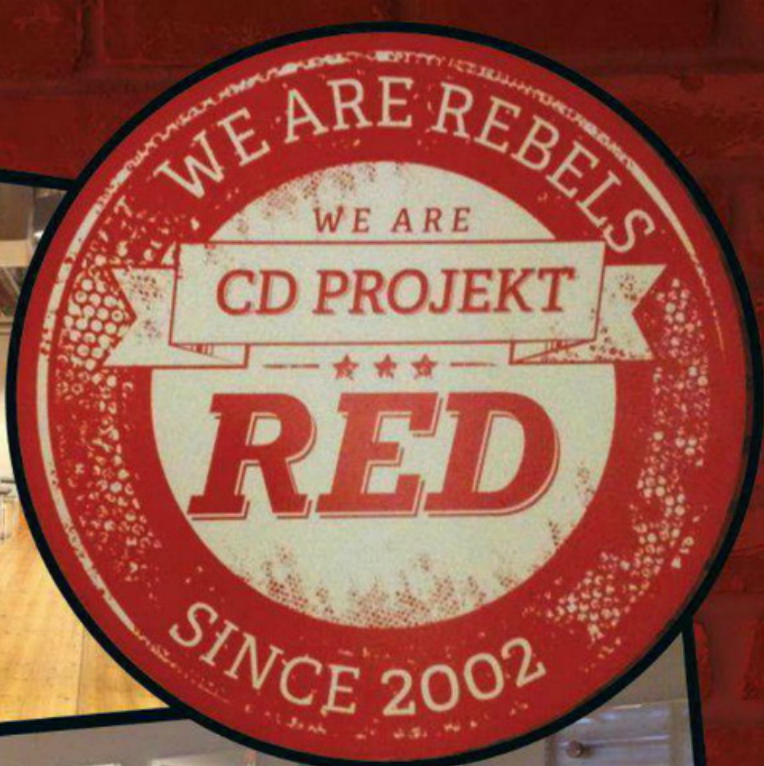
"**Tutti quelli che lavorano qui amano i GDR.** Il nostro obiettivo è ideare qualcosa che vada oltre i semplici videogiochi, creando una storyline fatta di azioni e conseguenze reali"

Un mondo vivo come mai circonderà Geralt nel suo peregrinare, che sia a cavallo o a piedi. In ogni location le insidie saranno sempre in agguato!

SOLIPSISMO RUOLISTICO

La nostra chiacchierata si conclude guardando al futuro, e in particolare a quello che sembrerebbe, a una prima occhiata, un matrimonio perfetto: gli MMO e The Witcher. Chimera o possibilità concreta? "No, non vorrei mai fare un MMORPG di The Witcher, almeno personalmente. Ne ho giocati tanti, e di questi nessuno, tranne forse Star Wars: The Old Republic, aveva una buona storia. Temo che questo tipo di giochi sia costretto a dover offrire contenuti a gran velocità, poco interessanti a livello di storia e basati sul gameplay. Mi annoiano in fretta! Se qualcuno decidesse di fare un MMORPG di The Witcher dovrebbe necessariamente passare per una buona storia, ma quello che rende difficile creare un MMO è proprio conciliare il single player con la natura massiva dell'utenza del gioco."

Defilata dal centro di Varsavia, la sede di CD Projekt RED è un luogo tranquillo e alla mano. Nessuna traccia di cubicoli o simili accessori da megacorporation.

Forte della qualità dei suoi giochi, e di un marketing che sfiora il populismo, CD Projekt è riuscita a conquistare senza fatica i favori tanto dei giocatori che degli addetti ai lavori.

"Ogni volta che non chiudi la porta, un gattino muore", recita il cartello. GR assicura che nessun gattino ha sofferto più del dovuto.

Nelle trame cupe dei libri di Sapkowski, e chiaramente in The Witcher, si avvertono inevitabilmente gli echi della travagliata storia polacca, medioevale e contemporanea.

Gli sviluppatori ci hanno assicurato che, per percorrere lo sconfinato mondo di gioco, avremo a disposizione dei sistemi di "fast travel", come il cavallo o la barca.

VISIONE AD AMPIO RAGGIO

Decisamente positivo è il parere del game director su Oculus Rift, la nuova piattaforma di realtà virtuale finanziata tramite Kickstarter. "Spero davvero che sarà il futuro dei videogiochi, perché adesso abbiamo soltanto gli schermi ed è limitante. Quando giocai negli anni '90 con la realtà virtuale la trovai davvero affascinante. Oculus è ovviamente molto meglio, anche se la sfida più grande sarà creare sistemi di controllo intuitivi per il giocatore. Una buona soluzione potrebbe essere usare il pad per camminare" La prospettiva è senza dubbio di quelle che fanno girare la testa, soprattutto pensando alle applicazioni nel genere prediletto da CD Projekt. Del resto, il gioco di ruolo è forse l'esperienza che più si avvicina all'essenza stessa del videogioco inteso come puro escapismo, la possibilità di diventare tutt'uno con il personaggio che si controlla. "Oculus Rift sarebbe perfetto per i GDR in prima persona, permetterebbe di vedere dagli occhi del personaggio, di sentirsi nella sua stessa situazione.". E nella testa, ora, balena un solo titolo: Cyberpunk 2077.

quello che succederà, è questa la cosa più importante. Vogliamo dare informazioni per soppesare se la scelta è buona o cattiva, e solo dopo mostrare che cosa succede."

LA CRISI secondo CD Projekt

Per quanto riesca difficile immaginare come CD Projekt RED riuscirà a coprire una tale enormità territoriale senza ricorrere a cosiddetti contenuti "filler", una mano per generare situazioni interessanti potrebbe arrivare ancora una volta dagli stessi elementi narrativi fondanti dell'opera di Sapkowski. Il mondo creato dall'autore polacco è infatti cattivo, sporco, corrotto. Non si può chiedere dimensione migliore, quindi, per collocare e descrivere un sistema economico, senza dimenticare del resto l'estrazione da economista dell'autore polacco. La next-gen, forse, permetterà anche a quest'aspetto dei libri di emergere in maniera significativa nel gameplay. A un livello più banale, la varietà del mondo farà sì che, per dirne una, acquistando del pesce in un villaggio di pescatori collocato sulla costa, comprensibilmente spenderemo di meno che comprandolo al mercato in città. Tuttavia, Tomaszkiewicz ci dà un esempio di come dinamiche open world e sistema economico si intrecceranno. "Vogliamo creare eventi in grado di modificare l'economia di un determinato posto. Se dei banditi o mostri bloccano la strada che porta ad una città, il prezzo delle merci al suo interno diventerà molto più alto. Per cui, bisognerà completare una quest per risolvere la situazione, con tutta la sua relativa linea narrativa, in modo da sbloccare la situazione permettendo ai mercanti di attraversare la strada e vendere le loro merci in città. Vogliamo che l'economia sia più interessante e abbia un impatto reale sul mondo e sulle situazioni.". Chiaramente, oltre che generare simili situazioni di gioco, l'economia si legherà anche a tutti i classici capisaldi delle avventure GDR. Sarà centrale nel crafting, nello sviluppo del personaggio e della sua ottimizzazione, perché chiaramente meglio saremo equipaggiati più saremo in grado di uccidere mostri potenti e affrontare le quest più difficili.

Un amore di GERALT

Stranamente, persino in CD Projekt RED tirare fuori qualche notizia in più sulla storia del gioco appare un'impresa incomprensibilmente improba. Quello che sappiamo, è che in The Witcher 3 avremo modo di vedere un lato di Geralt finora sconosciuto. L'avevamo lasciato alla fine di The Witcher 2, mentre recuperava il ricordo della donna un tempo amata, e decideva di partire alla sua ricerca. Alla nostra domanda se The Witcher 3 sarà una storia d'amore, Tomaszkiewicz ci concede che sì, per certi versi il gioco sarà anche questo. E, certamente, uno dei marchi di fabbrica della serie è proprio il proporre tematiche che solitamente non trovano posto nelle grandi produzioni videoludiche. Bisogna comunque dare atto alla compagnia che, campagne marketing a parte, CD Projekt non ha mai fatto ricorso ad espedienti furbetti per far parlare di sé. "Un videogioco adulto non equivale a violenza e sesso. Occorre fornire il

"**Creare una storyline è molto difficile**, non fosse altro per il semplice debug. Sinceramente, potremmo farne a meno, e farci comunque i soldi. Ma non ci pensiamo nemmeno."

Konrad Tomaszkiewicz, game director di The Witcher 3: Wild Hunt, nonché nostra personale guida nella nuova avventura di Geralt.

Per usare un comodo paragone, il mondo di **The Witcher 3 sarà ben 35 volte più grande** di quello del suo predecessore.

In The Witcher 3 i veri fan riconosceranno l'anima della serie in ogni angolo, azione o personaggio!

IL PIACERE DI PERDERSI

Per usare un comodo paragone, il mondo di The Witcher 3 sarà ben 35 volte più grande di quello del suo predecessore. La domanda che sorge spontanea è se tutto questo spazio sarà messo a frutto e, ancor più importante, come questo avverrà. "Abbiamo creato tutta una serie di sfide in modo da non far mai perdere l'intensità di questo mondo. Esistono diverse aree, ognuna con specifiche attività. Si è liberi di andare dove si vuole, ma abbiamo cercato di costruire la storia in modo tale da proporre side quest ed eventi sempre nuovi.". L'idea è di permettere a chiunque di costruire la propria avventura personale. Il giocatore, per esempio, potrebbe vedere qualcosa sullo schermo, da lontano, per poi decidere di partire in esplorazione e recarsi lì. "Vogliamo che sulla strada possano verificarsi situazioni casuali, come una caccia al mostro, tutto costruito a mano da noi e non generato proceduralmente".

giusto contesto, creare legami emozionali con i personaggi e far sì che sembrino persone con cui vorremmo stringere amicizia, o che addirittura vorremmo amare. Se un videogioco ti fa desiderare di far sesso con qualcuno, e ti permette di farlo, allora siamo davvero di fronte al prossimo stadio evolutivo dell'entertainment, perché simula la vita della persona che interpreti nel gioco. Per noi è molto importante creare esperienze forti e coinvolgenti, che ti facciano davvero pensare di essere il personaggio sullo schermo." Anche in questo senso, CD Projekt è sempre andata contro corrente rispetto alla direzione dell'industria, e non sembra avere intenzione di cambiare per il terzo episodio della saga di Geralt. Ascoltando le parole di Tomaszkiewicz, viene spontaneo pensare agli accorati appelli di personaggi pubblici dell'industria dei videogiochi, come David Cage o Ken Levine. "Penso che nel mondo i videogiochi sono ancora trattati come un passatempo per bambini piccoli. Se parli di videogiochi con persone più grandi, e che non giocano, li prendono per qualcosa di infantile, non davvero al livello di film e libri. Al contrario, la mia opinione è che i videogiochi siano il prossimo stadio evolutivo dell'entertainment, perché permettono di avere le stesse sensazioni dei migliori film e libri, ma allo stesso tempo forniscono elementi interattivi che permettono di decidere la direzione della storia". Tuttavia, a differenza dei game designer citati poco sopra, CD Projekt oltre alle buone intenzioni ha dimostrato di avere anche la solidità tecnica necessaria perché esse si traducano in un buon gameplay. Certamente, in un'industria dove regna il rumore e la vacuità dei contenuti, realizzare un gioco di ruolo equivale più o meno a tentare di salvare una specie protetta. Essere lontani, geograficamente e spiritualmente, dalle dinamiche delle grandi corporation, giova senza dubbio al proposito di restare fedeli ai canoni del genere. Il che suona particolarmente rassicurante, soprattutto dopo che i fan dei giochi di ruolo sono stati traditi persino da coloro che, fino al giorno precedente, consideravano i santi patroni di questo genere in via di estinzione. "Creare una storyline è molto difficile, non fosse altro per il semplice debug. Sinceramente, potremmo farne a meno, e farci comunque i soldi. Ma non ci pensiamo nemmeno. Il GDR è un genere molto difficile da realizzare, ma dà anche grande soddisfazione." Prometteteci che non finirà come BioWare, diciamo noi. "Tranquilli. Noi non vogliamo rassegnarci a seguire la corrente. E non cambieremo mai idea".

Castelli di CARTA

Vita, morte e rinascita di un'esperienza che da oltre 30 anni non smette di affascinarci, su carta e schermo: il gioco di ruolo

la Narrazione

Se il cono d'ombra che ha investito i GDR cartacei in termini di mercato è ormai irreversibile, la loro controparte digitale continua a godere di ottima fortuna. Il successo planetario di giochi come il cerebrale The Witcher sta lì a dimostrarlo. Ed è proprio ai suoi creatori, i ragazzi di CD Projekt RED, attualmente al lavoro sul terzo episodio della serie, che Game Republic ha chiesto aiuto. Insieme a loro, tracceremo i sei punti cardine del genere, per scoprire i mutamenti che ha subito, e che posto gli spetta nella gaming industry.

Nei primi GDR elettronici, come Dungeon (1975) di Don Daglow o Akalabeth: World of Doom (1979) di Lord British, la cornice narrativa è un orpello, una scusa per giustificare la filosofia terra terra di un dungeon crawler: entra, uccidi il mostro, afferra il tesoro ed esci. Le cose nel tempo, tuttavia, sono progressivamente cambiate. Oggi, si tende a responsabilizzare il giocatore, obbligandolo a compiere delle scelte morali. E, del resto, potrebbe davvero sopravvivere un gioco di ruolo, senza un canovaccio coerente e in armonia con il gameplay?

La parola a:
JAKUB SZAMALEK
WRITER

"Nei vecchi RPG non si potevano avere dialoghi interamente doppiati e si era costretti a usare solo il testo per la storia. Si potevano inserire tantissimi testi e flussi di dialogo, senza alcun limite, e questo a livello economico non influenzava molto l'intera produzione. Ma, d'altro canto, gli strumenti per raccontare una storia e le espressioni degli PNG erano tremendamente limitati. Oggi, invece, negli RPG moderni le linee di dialogo sono interamente doppiate, è stata inclusa la mimica, si possono dirigere le scene a piacimento, e il risultato è molto più coinvolgente. Ma tutto ciò ti impone di tenere sempre tutto sotto controllo, per non alzare troppo i costi."

La parola a:
MATEUSZ TOMASZKIEWICZ
LEAD QUEST DESIGNER

"Come quest designer, il cambiamento più significativo che ho notato è come gli RPG odierni tendano sempre più a tenere per mano il giocatore. Nell'ambito delle quest è particolarmente evidente: ci sono sempre meno cose da scoprire e fare per conto proprio, e sempre più situazioni solo apparentemente ambigue: questa è la tua scelta, devi andare per la strada A o la strada B, non c'è dilemma. Questo lascia ancora meno spazio alla creatività del giocatore, è un lato degli RPG attuali che mi disturba parecchio."

I MIGLIORI ESEMPI

Planescape: Torment, Black Isle Studios (1999) Con le sue tonnellate di testo (si parla di 800,000 linee di dialogo) il capolavoro di Chris Avellone è l'equivalente videoludico del Guerra e Pace di Tolstoj.

Mass Effect 2, BioWare (2009) I dubbi religiosi di Thane, la crudele infanzia di Jack, il dissidio tra Tali e il suo popolo errante, sono solo alcuni esempi di una delle migliori space opera degli ultimi dieci anni.

L'Ambientazione

Il GDR elettronico è un genere che ha sempre avuto un'enorme fame di spazio. Abituati alle anguste mura di dungeon percorribili in una sola direzione, di fronte al già sconfinato The Elder Scrolls: Arena (1994) si rischiava di provare un senso di vertigine. A distanza di 17 anni, giochi come The Elder Scrolls IV: Skyrim sono l'emblema di una filosofia che indulge senza remore nel momento esplorativo. Ma può davvero il numero di metri quadrati di un open world essere il parametro di giudizio di un buon gioco di ruolo?

La parola a:

MATEUSZ TOMASZKIEWICZ

LEAD QUEST DESIGNER

"Credo che i GDR mainstream si siano divisi in due tronconi: il sandbox a mondo aperto, come Oblivion o Skyrim, e poi giochi come Dragon Age, Mass Effect o lo stesso The Witcher 2, che invece si concentrano più sulla storyline, sui personaggi, e meno sull'esplorazione e il senso di immersione nel loro mondo. Il nostro sogno con il terzo capitolo della serie è creare un open world interessante, capace di immergere il giocatore, ma allo stesso tempo non vogliamo smettere di proporre personaggi profondi, buoni dialoghi, una storyline coinvolgente e tutto quello che ha avuto successo nei giochi precedenti."

La parola a:

MICHAEL STAEL

ART PRODUCER

"L'evoluzione tecnologica ci ha permesso di creare mondi sempre più realistici, attraverso il 3D. In questo modo, abbiamo potuto aggiungere sempre più dettagli ai livelli, così da narrare attraverso l'ambientazione stessa. Si possono esplorare i vari luoghi e scoprire cos'è successo là dentro, la loro storia. La grafica odierna ha introdotto poi la prospettiva del giocatore, che può vedere sempre più da vicino. Non è più come nei primi Fallout o Baldur's Gate, dove la visuale era dall'alto, ora si possono vedere le cose dal proprio punto di vista, e questo accresce di molto il senso dell'esplorazione."

I MIGLIORI ESEMPI

The Elder Scrolls: Arena, Bethesda Game Studios (1994) Il primo capitolo della celeberrima saga, mostrava già quello che è il suo punto di forza più grande: abbandonarsi al piacere della scoperta.

Gothic, Piranha Bytes (1997) Austero come si addice alle sue radici teutoniche, questa serie riusciva in tempi non sospetti a offrire un mondo ad ampio respiro, del quale solo l'esploratore più capace poteva scoprire tutti i segreti.

Per ogni giocatore di ruolo che si rispetti la creazione del proprio alter ego è un momento sacro e la scheda del personaggio è quasi un testamento vivente. In ambiente elettronico, la riproduzione del classico sistema a classi e livelli, spesso direttamente importato dai GDR cartacei, è tipico della prima generazione di controparti digitali. Il nuovo orientamento intrapreso vuole invece assecondare il più possibile le velleità creative del giocatore. Una sintesi tra i due modelli è possibile?

il Party

Quale che **sia** l'avventura, quando si pensa a un GDR si è inclini a viverla con gli occhi di un party, i cui protagonisti agiscono coralmente sulla scena. La svolta individualistica propria degli ultimi anni, se da una parte consente una migliore immedesimazione con il protagonista, dall'altra sembra però limitare il nucleo più genuino di un GDR: sentirsi parte di un gruppo.

I MIGLIORI ESEMPI

Dragon Age: Origins, BioWare (2009) Saper gestire le dinamiche all'interno del gruppo, amicali e amorose, diventa fondamentale. Le decisioni del singolo possono infatti influire sull'intero decorso narrativo.

il Sistema di combattimento

Ogni giocatore aspetta avidamente il momento dello scontro, la cui gestione sembra seguire un'evoluzione piuttosto lineare. Si parte inevitabilmente dalla meccanica dei turni d'azione, fedele ai GdR cartacei, per passare poi ai combattimenti in tempo reale, fino ad approdare alle tipiche dinamiche di un gioco d'azione. Ma nel momento in cui le meccaniche di stampo ruolistico vengono messe in secondo piano, è lecito domandarsi quale sia la futura strada che il GdR dovrà percorrere per trovare o ritrovare la propria identità.

La parola a:

MACIEJ SZCZESNIK,

LEAD GAMEPLAY DESIGNER

il Protagonista

La parola a:
MACIEJ SZCZESNIK,
LEAD GAMEPLAY DESIGNER

"Riguardo alla creazione del personaggio, penso che siano sempre esistite due scuole di pensiero: in una dobbiamo crearlo da zero, nell'altra invece abbiamo un modello pronto che dobbiamo definire con le nostre azioni. Credo siano due modelli destinati a rimanere. Rientra in questo discorso anche la personalizzazione dell'aspetto. Nei vecchi giochi questo aspetto era limitato, oggi invece in titoli moderni come Skyrim e Fallout 3 la customizzazione permette di esprimere appieno se stessi attraverso l'abbigliamento, l'aspetto, ed è un trend che va molto di moda. In termini di costruzione e sviluppo del personaggio, nei primi giochi l'accento era invece spostato sulle statistiche. Erano presenti i livelli, si potevano guadagnare punti esperienza, e tuttora preferisco questo sistema."

I MIGLIORI ESEMPI

Fallout, Interplay (1997) Con il suo complessissimo sistema di crescita del personaggio, il cosiddetto SPECIAL, è possibile definire il proprio alter ego con un livello di precisione quasi chirurgico.

Fable, Lionhead Studios (2004) L'ambizioso gioco di Peter Molyneux ha il merito di aver introdotto per la prima volta in maniera significativa l'aspetto attoriale del GDR cartaceo, attraverso espressioni e gestualità dell'eroe.

La parola a:
MATEUSZ TOMASZKIEWICZ
LEAD QUEST DESIGNER

"In giochi come Baldur's Gate, quello che mi piaceva di più era avere un party con diversi compagni con cui muovermi. Nel party avvenivano delle interazioni, i singoli membri parlavano tra di loro, e con me ovviamente, e questo era davvero emozionante. Dal punto di vista delle quest e delle storie, questo aggiungeva molta immersione al gioco. Adesso, però, mi sembra che nei nuovi giochi esista un trend che limita il ruolo dei compagni. La maggior parte delle volte credo derivi dai valori di produzione. Il numero di combinazioni di dialoghi in Baldur's Gate era davvero alto, oggi sarebbe difficile eguagliarlo a causa dei costi del doppiaggio, della localizzazione, che impediscono di avere interazioni molto ampie. Per me è una vera sfortuna, perché mi piaceva davvero quello stile. Il nuovo trend permette di avere dei compagni al seguito, ma solo per semplici ragioni di gameplay, oppure per poco tempo."

i Personaggi non giocanti

Il tipo di interazione che i PNG hanno con il protagonista e con l'ambiente circostante è il metro per giudicare l'autosufficienza e la coerenza del modo virtuale. A quanto pare l'unico limite insuperabile, anche per il più sofisticato del GDR elettronici, è l'impossibilità di ricreare la duttilità di un dungeon master umano. Il compito demandato all'I.A. è proprio cercare di supplire a questa mancanza, per rendere sempre più credibile e coinvolgente la dimensione fittizia. Come ci viene in aiuto la tecnologia in questo senso?

La parola a:
MACIEJ SZCZESNIK,
LEAD GAMEPLAY DESIGNER

"L'intelligenza artificiale negli RPG sta cambiando, ovviamente. Nei vecchi giochi avevamo personaggi rigidi, con cui a malapena si poteva parlare, e di base non facevano niente. Oggi, invece, abbiamo personaggi che usano diversi oggetti nelle location, guidano macchine, compiono azioni in tempo reale. C'è la tendenza a rendere i giochi e i mondi il più possibile verosimili. Per esempio, in The Witcher 3: Wild Hunt inseriremo degli ecosistemi viventi. Il giocatore potrà osservare mostri che cacciano persone, o un branco di lupi che insegue un cervo, e cose di questo genere. Questi sono ovviamente comportamenti possibili grazie all'IA, ci saranno sempre più personaggi credibili nelle città, che reagiranno alle condizioni atmosferiche, ai crimini, e al pericolo. In The Witcher 3, e non solo nel nostro gioco, si punta a essere il più aderenti possibile alla realtà."

I MIGLIORI ESEMPI

Ultima II: The Revenge of the Enchantress, Sierra Online (1982)
Uno dei più memorabili PNG della storia del genere è Dupre. Quest'uomo, inizialmente, si limiterà a vendervi un papero, ma negli episodi successivi sarà chiamato da Lord British a compiere grandi imprese.

"Mi rendo conto che sempre più giochi sono orientati all'azione, e sono basati perlopiù sulle capacità pratiche del giocatore. Per esempio Fallout 3, con la sua modalità FPS, che permette semplicemente di correre e sparare, invece di curare le skill dei personaggi. Penso che alla lunga non sia una buona direzione verso cui proseguire. Non puoi più essere un buon GDR se non permetti di sviluppare il personaggio, se non puoi usare diversi oggetti. Se tutto è incentrato sui riflessi; all'atto pratico diventerà un gioco d'azione con una storia intorno. Lo sviluppo del personaggio, tramite il classico sistema di statistiche e meccaniche, è una componente essenziale del GDR."

I MIGLIORI ESEMPI

Dungeon Master, FTL Games (1987) A differenza di molti altri GDR elettronici della stessa epoca, introduce i combattimenti in tempo reale, adottati poi anche da altri classici del genere come Baldur's Gate.

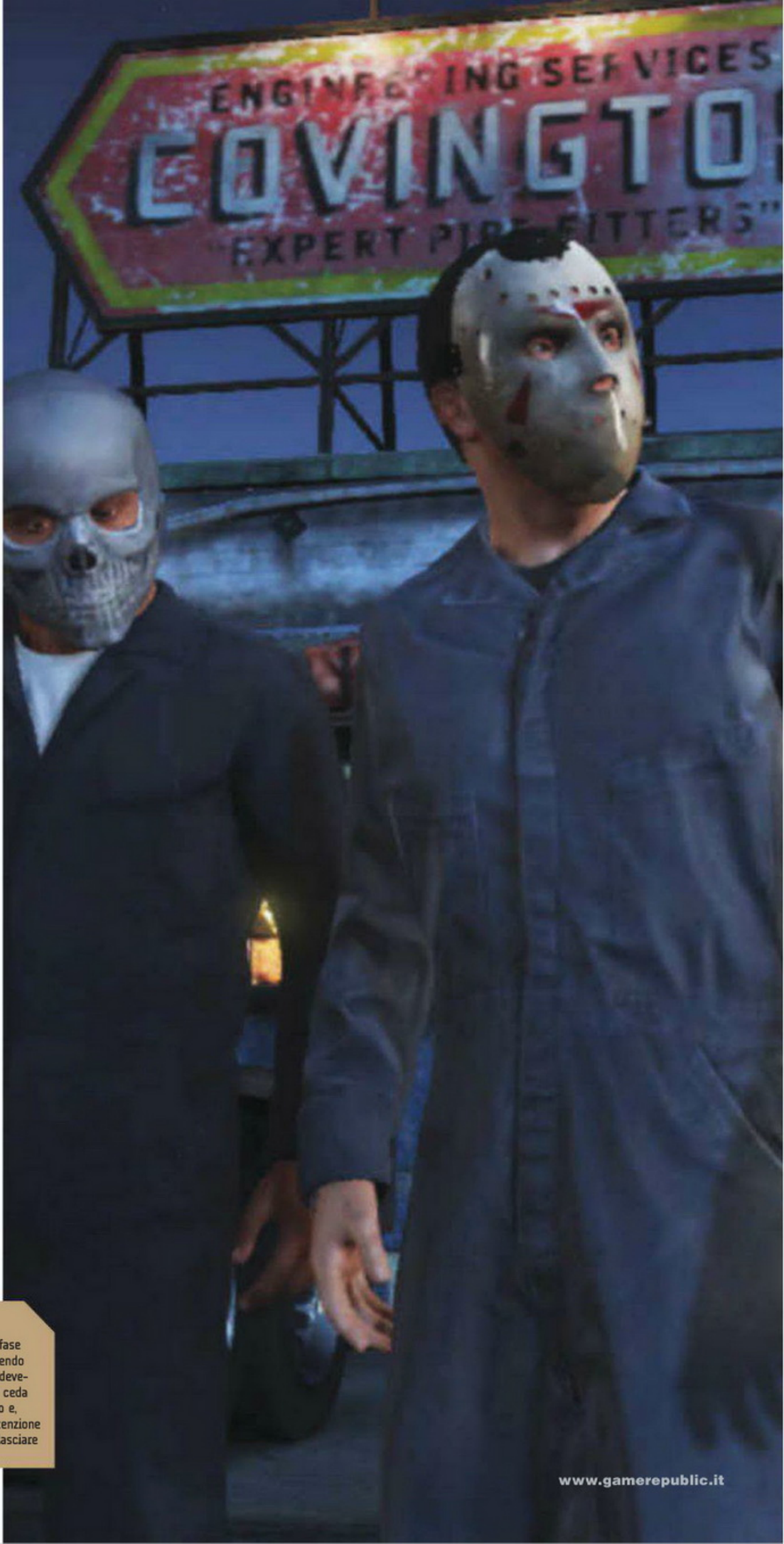
ANTEPRIME

NEL NOME DELLA REPUBBLICA

Mentre cerco di chiudere le valigie per Colonia sulle stipite della next-gen, guardandomi un attimo alle spalle e scrollandomi di dosso la nostalgia estiva, penso a voi. Già, proprio a voi che ora stringete questo paleolitico e insostituibile mezzo d'informazione in filigrana. Voi che leggerete queste righe quando le luci del palco della gamescom saranno spente e i bagordi delle movimentate notti dell'industria dell'intrattenimento elettronico aggiunti alla lunga lista dei ricordi insostituibili di questo fantastico mondo. Voi che avrete cominciato già da qualche giorno a torturare unghie e pellicine, nell'asfissiante countdown per IL day one targato Rockstar. Voi che bene o male avrete già deciso se allargare la vostra famiglia di console nel prossimo mese. Quando il calcio d'inizio del match per la migliore simulazione calcistica sarà per essere battuto e la chiamata alle armi con la miglior adesione della storia del genere umano starà per bussare alle vostre porte. Voi, non smettete di sognare. Non smettete di lottare. Non smettete di pretendere ciò che sembra impossibile, inarrivabile. Tutto quello che realmente desiderate. Altrimenti, saprete fin troppo bene perché non riuscirete più a trovare il tempo per una partita. Saprete fin troppo bene, perché sulle vostre macchine da sogni la polvere avanza. Non smettete di giocare, repubblicani. Non adesso che i cancelli di una nuova generazione stanno per spalancarsi. Davanti ai nostri occhi... che solo rimanendo sognanti come quelli di un bambino, potranno vedere i desideri realizzarsi. Giuratelo. A voi stessi. E nel nome della Repubblica.

Valerio "Revolver" Pastore

LA FILOSOFIA DI GR

In sede di anteprima, GR analizza un'opera ancora in fase di sviluppo, pertanto sospende il suo giudizio concedendo sempre e comunque il beneficio del dubbio ai game developer autori del gioco. Ciò non significa, però, che GR ceda incondizionatamente all'hype: i nostri critici osservano e, quando possibile, provano un titolo con la precisa intenzione di fornire impressioni autentiche e precise, senza tralasciare eventuali dubbi su singoli elementi del gioco.

Grand Theft Auto V

CONCEPT ■ C'è davvero bisogno di introduzioni? La serie che ha dato un senso al free roaming torna con il suo capitolo più ambizioso ed esagerato.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, Xbox 360
Origine: Scozia, USA
Developer: Rockstar North
Publisher: Rockstar Games
Genere: Azione, avventura
Uscita: 17 settembre 2013
Giocatori: 1-TBA

Profilo GTA

La serie Grand Theft Auto compare per la prima volta nel 1996 su SEGA Saturn, con un primo capitolo ad opera di DMA Design (ora Rockstar North) rimasto tutto sommato nell'anonimato. La rivoluzione free roaming arriva col terzo capitolo, datato 2001, sancendo l'ingresso della serie e del suo team nel gotha del videogioco.

Storia GTA

Grand Theft Auto
1997 (Multi)

Grand Theft Auto II
1999 (Multi)

Grand Theft Auto III
2001 (Multi)

Grand Theft Auto: Vice City
2002 (Multi)

Grand Theft Auto: San Andreas
2004 (Multi)

Grand Theft Auto IV
2008 (Multi)

Il gioco che Kojima avrebbe voluto inventare

Ci avessero chiesto qualche tempo fa a quale titolo assegnare la palma di gioco più atteso del 2013, avremmo consegnato senza indugio l'ideale premio a Grand Theft Auto V, per gli amici GTA V. Anche ora, a ridosso dell'uscita del capolavoro annunciato di Rockstar North, probabilmente risponderemmo allo stesso modo. Eppure, quello che doveva essere a mani basse l'evento videoludico dell'anno, è uscito ridimensionato in seguito ad annunci ben più altisonanti relativi a una next-gen finalmente uscita dalla fitta coltre di nebbia che l'avvolgeva, e che ha cominciato ad assumere le concrete sembianze di Xbox One e PS4. Inutile precisare come gli occhi di critica e pubblico siano inevitabilmente puntati al prossimo inverno, quando qualsiasi cosa compaia ora sugli scaffali dei negozi sarà da considerarsi irrimediabilmente vetusta e antiquata. Quindi, qualora anche voi sentiate che l'hype generato dal titolo Rockstar sia lentamente scemato, beh, continuate a leggere quest'anteprima che forse è il caso di ravvivare un po' l'interesse. Anche perché, nonostante questa rivista abbia già versato fiumi di caratteri per prepararvi al meglio in vista del fatidico 17 settembre, di novità da illustrare ce ne sono ancora a bizzeffe. Merito anche della sapiente opera di marketing messa a punto dalle teste pensanti stipendiate dal colosso newyorkese, strategia tesa a stillare nuove feature e informazioni col contagocce in modo tale da evitare che la sete dei fan possa essere sopita. Di conseguenza, per capire come funzioni fattivamente l'alternanza di tre differenti protagonisti abbiamo dovuto attendere la pubblicazione di un trailer montato ad hoc per rendere l'idea di quale sia la portata della spinta innovatrice derivante da tale introduzione. C'è voluto un bel po', insomma, ma ne è valsa decisamente la pena. Diciamo che volete organizzare una rapina in un appartamento situato su un piano molto, molto alto di uno degli innumerevoli palazzoni che sfidano maestosi i cieli sopra Los Santos; converrete che entrare dalla porta principale potrebbe non essere una buona idea. Meglio irrompere dall'enorme vetrata che fa da parete al grattacielo. Certo, il buon Michael non può fare tutto da solo, c'è bisogno di qualcuno che piloti l'elicottero da cui si calerà l'esperto rapinatore di banche. Tranquilli, ci pensa lo scafato Trevor. Una volta all'interno della scena del crimine, quattro pistole puntate contro potrebbero essere troppe e, nonostante la cattura di un ostaggio giochi a nostro favore, un piccolo aiuto dall'esterno potrebbe tornare comodo. Per fortuna che nell'edificio opposto al nostro, a qualche centinaio di metri di distanza, l'infallibile Franklin è pronto a mettere al servizio della causa le sue invidiabili abilità da cecchino. A lavoro finito, spetterà di nuovo a Trevor il compito di portarci in un luogo sicuro, possibilmente incolumi. Raccontato così, la vicenda potrebbe non sembrare poi così esaltante. Eppure vi assicuriamo che la svolta è a dir poco epocale: stavolta, l'elaborazione di una valida strategia si rivela essere effettivamente una discriminante in grado di determinare il buon esito di una missione; non esiste un solo e unico modo corretto per portare a termine il proprio compito, ma un'infinità di possibili soluzioni che solo la presenza di tre distinti personaggi può garantire. La varietà, insomma, è alle stelle. Varietà che, come da tradizione, non riguarda solo la campagna principale. Infatti, potrete seguire ciascuno dei tre personaggi intento a mettere a frutto il proprio tempo libero, quando e come vorrete. Non importa in quale angolo di Los Santos si siano cacciati Michael e compagni, potrete effettuare lo switch dall'uno all'altro in qualsiasi momento, con una fluidità impressionante. I personaggi non selezionati continueranno comunque la propria vita, che voi li osserviate o meno. E, a tal proposito, siamo felici di approfondire la conoscenza dei tre brutti ceffi di cui ci troveremo a vestire i panni: Michael,

> " Le sorprese possono nascondersi dietro ogni angolo, certo, ma a lasciare a bocca aperta sarà il totale realismo che contraddistingue il vivido affresco dipinto da Rockstar "

Down: Come largamente anticipato, i mezzi a vostra disposizione saranno incredibilmente tanti. Che vogliate spostarvi per terra, mare o cielo, non avrete che l'imbarazzo della scelta. Questo dovrebbe anche darvi la misura di quanto ampia sia Los Santos.

Left: Come evidenziato nell'articolo principale, in GTA V la componente strategica si fa sentire col suo bel peso specifico. A detta degli sviluppatori, l'elaborazione del piano sarà un vero e proprio gioco nel gioco.

come si diceva, gode di un glorioso passato da rapinatore di banche, ma ora sembrerebbe non trovarsi esattamente a suo agio nel ben più complicato ruolo di padre di famiglia. Franklin è un arrogante e presuntuoso imbroglione di strada, incapace di confrontarsi col prossimo senza ricorrere all'utilizzo di insulti. Meno delineato il background relativo a Trevor, un classico "redneck" americano, rozzo, sporco e privo di alcun tipo di (buona) educazione. L'impressione è che, con tre profili così variegati, l'aspetto psicologico abbia un impatto sulla narrazione ancor più incisivo che in passato. Di certo, poter seguire i tre ragazzotti in ogni aspetto della loro quotidianità non potrà che contribuire ad aumentare il livello di empatia e immedesimazione. Cosa fare quindi tra una missione e l'altra? Semplice: di tutto. Sembra che stavolta i generosissimi sviluppatori non abbiano davvero voluto porre freni o limiti all'esperienza di gioco. Maggiormente legate al focus della serie sono attività quali la modifica delle auto, l'acquisto di armi e oggetti vari e la personalizzazione dei protagonisti tramite tatuaggi, abiti e accessori. Per quanto riguarda le attività collaterali, beh, preparatevi a dire addio alla vostra vita sociale e ad abbracciare una serie di hobby, sport e lavoretti part-time che non vi sareste mai sognati di praticare in tutta la vostra vita (vera): dal ciclismo al golf, dal tennis al parapendio, dalle immersioni subacquee alla caccia, dalla compravendita di azioni in borsa all'acquisto di beni immobili, avrete senza dubbio di che sbizzarrirvi. A sorprendere è la qualità che caratterizza ogni singolo "minigioco" (è davvero riduttivo chiamarli così), tanto che non rimpiangerete Tiger Woods PGA Tour giocando a golf o un Grand Slam Tennis dilettandovi nello sport di

Down: Di scene come questa, invece, ne abbiamo già viste a iosa. Ma non ci si stanca mai.

Left: Non sarebbe GTA senza siparietti del genere. Il pubblico maschile ringrazia.

Federer. La stessa incredibile cura dei dettagli va ovviamente a coinvolgere anche il gameplay classico della serie. Parliamo delle sessioni di guida e degli scontri a fuoco, che raggiungono ora i massimi storici. Le prime godono di un incrementato livello di realismo e di un netto perfezionamento della fisica che muove le vetture. I momenti da sparatutto, invece, escono migliorati dal punto di vista del ritmo e della fluidità dell'azione. Anche in questo caso, l'impressione è quella di avere di fronte un titolo che nulla ha da invidiare ai migliori third person shooter in vista sulla scena attuale, tanto per ricchezza delle meccaniche quanto per la bontà di quest'ultime. Ci sarebbe un ultimo aspetto di cui parlare, un quarto protagonista che ancora non abbiamo menzionato: Los Santos. La città che fa da sfondo alle vicende è a tutti gli effetti l'anima e il cuore pulsante di GTA V, l'elemento che dà un senso all'intero impianto di gioco e ne giustifica la struttura open world. Quello cesellato da Rockstar è uno splendido spaccato della California del sud, con tutte le sue affascinanti contraddizioni e dicotomie. L'immenso mondo di gioco ci darà la possibilità di spaziare dagli splendidi scorci naturali, deserti e incontaminati, ai caotici ed esagerati ambienti urbani. Le sorprese possono nascondersi dietro ogni angolo, certo, ma a lasciare a bocca aperta sarà il totale realismo che contraddistingue il vivido affresco dipinto da Rockstar. A intarsiare il tutto ci pensano i soliti taglienti dialoghi da premio Oscar, capaci di far immergere il giocatore con tutte le scarpe nell'atmosfera del gioco, quasi come se a Los Santos ci fosse nato e cresciuto. Insomma, avete capito bene: GTA V vale i soldi del pre-order che, lo sappiamo, molti di voi avranno già effettuato. Se non volete credere a noi, credete almeno a uno che di videogiochi se ne intende... un certo Hideo Kojima, che tramite il proprio account Twitter ha affermato: "Questa libertà di controllo è il futuro dei videogiochi, molto più elevata che altrove, mi deprime come dato di fatto. Non penso che il nostro 'V' [Metal Gear Solid V: The Phantom Pain] possa raggiungere quel livello". Per poi chiosare: "Il team Rockstar è il migliore". Che GTA V sia un gioco pronto a entrare dritto dritto nella storia possiamo assicurarvelo già da ora. Il rischio, semmai, è che possa essere "soltanto" il miglior videogioco di una generazione ormai vecchia.

Manuele Paoletti

GTA ONLINE

Ok, è vero: non vi abbiamo detto proprio tutto tutto quello che c'è da sapere su GTA V. Questo perché al momento di andare in stampa ancora non abbiamo notizie circa il già annunciato GTA Online. Certo, ci vuole poco per capire di cosa si tratti. GTA Online sarà il motore alle spalle dell'esperienza multiplayer legata a GTA V. Dal brevissimo spezzone rilasciato da Rockstar abbiamo potuto osservare come una vasta moltitudine di giocatori potrà trovarsi ad agire simultaneamente nello stesso ambiente di gioco. In quali termini ciò avverrà non è ancora dato saperlo, ma Rockstar ha rassicurato tutti sul fatto che, prima dell'uscita del titolo, tutto verrà debitamente chiarito. Vi consigliamo di tenere d'occhio gamerepublic.it!

Up: Grande novità di questo quinto capitolo, la possibilità di esplorare le profondità marine. Come se di cose da fare non ce ne fossero già abbastanza...

PES 2014

CONCEPT ■ L'ultimo, attesissimo capitolo della pluripremiata saga calcistica targata Konami, prima dell'arrivo della serie sulle console di prossima generazione.

2014. L'anno della svolta.

"Se non ci fosse il calcio, non ci sarebbero le partite, i tifosi, le porte, non ci sarebbero i sogni di tutta una vita, niente lacrime, frustrazione, stringere i denti, nessun miracolo, telefonate agli amici, nessun salvatore della patria, niente paura, gioia, speranza, niente colpo di genio, nessuna esultanza, niente 4-4-2, 4-3-3, niente palla lunga e pedalare, niente 'noi vogliamo 11 leoni'. [...] Lunga vita al calcio". Se avete riconosciuto questo celebre slogan di un'altrettanto celebre emittente televisiva a pagamento, e se proprio non riuscite ad aspettare l'inizio del nuovo campionato italiano, che sia in televisione o direttamente allo stadio, Konami da modo di saziare la vostra fame di calcio grazie al nuovo ed atteso Pro Evolution Soccer 2014 (per gli amici, PES), ultima edizione dello storico simulatore sviluppato dal veterano team Konami, mostrato originariamente durante lo scorso E3 2013 di Los Angeles con una demo giocabile ora a uso e consumo anche della stampa specializzata (ovviamente in una versione PlayStation 3 ritoccata in più parti). Un'ottima occasione per provare con mano tutte le novità di questa nuova annata 2014, dopo un'edizione 2013 che ha spaccato in due critica e pubblico (soprattutto considerati i passi da gigante fatti dal rivale storico di sempre, vale a dire quel FIFA di Elecronic Arts ogni anno più agguerrito). E sin dal menù iniziale, PES 2014 fa respirare aria di novità: le opzioni di gioco sono molto più chiare e a portata di joypad, con un'interfaccia meno confusionaria rispetto al passato. L'unica modalità disponibile nel nostro playtest, vale a dire Esibizione, dà modo di scegliere le quattro squadre selezionabili in questa versione di prova. Troviamo infatti i campioni d'Europa del Bayern Monaco, i brasiliani del Santos, oltre alle sempreverdi nazionali della Germania e dell'Italia. Una volta selezionato i team che andranno a sfidarsi, i giocatori scenderanno finalmente in campo. Ed è nientemeno che il nuovo FOX Engine ad accompagnarli sul manto erboso; il motore di gioco creato da Hideo Kojima per il suo prossimo Metal Gear Solid V: The Phantom Pain svecchia un comparto grafico decisamente obsoleto: l'ingresso nello stadio è un'esplosione di animazioni, colori ed effetti luce, con un pubblico di spettatori finalmente non più di cartapesta. Poche storie, non avete mai visto un PES così: dal campo stesso alle animazioni dei calciatori, capaci di reagire diversamente ai vari colpi ricevuti, con delle collisioni assolutamente credibili e realistiche, e un pallone le cui traiettorie tengono finalmente conto di forza e direzione, rimbalzi ed effetto. E i modelli poligonali dei giocatori, partendo dai volti degli atleti più famosi passando per quelli meno celebri, sono su un altro livello rispetto al passato. Ma la differenza tra un Balotelli e un Giovinco non si ferma al mero aspetto estetico, dato le loro differenze fisiche andranno a influire gli scontri corpo a corpo e i contrasti, passando per la velocità e la resistenza. E questo varrà sicuramente per la stragrande maggioranza dei giocatori. Chiude un quadro tecnico realmente sorprendente un sistema di illuminazione dinamico, che assicura al FOX Engine un posto d'onore tra i migliori motori grafici di questa (e sicuramente della prossima) generazione. Ma se il sistema di animazioni e di collisione tra giocatori è merito dello splendore visivo messo in piedi da Kojima Production, anche la giocabilità ne risente in positivo: un comportamento più credibile nella difesa della palla, nelle scivolate e nei contatti, mostra un sistema di controllo decisamente più snello e versatile, che lascia grande padronanza al giocatore per il controllo di gioco. Importante sottolineare come anche i compagni di squadra siano molto più "intelligenti" rispetto ai vecchi PES, indicando il passaggio o scattando volontariamente verso una zona calda di gioco. Mediante la doppia pressione di L2 è possibile richiamare inoltre vari schemi offensivi definiti precedentemente, allo scopo di trovare soluzioni risolutive per entrare più facilmente nell'area avversaria. Qualche sbavatura è emersa quando si ha a che fare col fuorigioco, con passaggi al

> "Un sistema d'illuminazione dinamico assicura al FOX Engine un posto d'onore nel Gotha dei motori grafici di questa (e sicuramente della prossima) generazione."

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PlayStation 3, Xbox 360, PSP, PC
Origine: Giappone
Developer: KCET
Publisher: Konami
Genere: Sport
Uscita: 27 Settembre 2013
Giocatori: 1 - Online

Profilo KCET

Gli sviluppatori dietro PES 2014 non hanno certo bisogno di presentazioni. Già autori delle vecchie iterazioni della serie, con l'edizione di quest'anno il team KCET ha spinto al limite l'hardware delle attuali console, grazie al nuovo motore grafico FOX Engine ideato dal gruppo di Hideo Kojima per Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, proponendo di fatto un comparto tecnico che spreme fino all'ultima goccia la potenza grafica dell'attuale generazione.

Storia KCET

Pro Evolution Soccer/ Winning Eleven, Castlevania, Dance Dance Revolution, Gradius e Silent Hill.

Storia KCET

Silent Hill
1999 (PSOne)

Castlevania: Lament of Innocence
2002 (PS2)

Contra: Shattered Soldier
2002 (PS2)

Suikoden III
2002 (PS2)

Pro Evolution Soccer 3
2003 - (PC, PS2)

Up: L'unico ed inimitabile Gianluigi nazionale.

DA SIMULAZIONE A FOTOREALISMO

Se c'è un elemento verso cui gli sviluppatori stanno puntando al massimo, questo è proprio il nuovo motore grafico proprietario, messo in piedi dal team di sviluppatori capeggiati dal talentuoso Hideo Kojima, arcinoto padre di Solid Snake. Stiamo ovviamente parlando del brillante FOX Engine, il motore di gioco capace di muovere una quantità di poligoni spropositata, donando un realismo mai assaporato nella serie di Pro Evolution Soccer, dalle animazioni dei calciatori passando per gli elementi dello stadio che faranno da sfondo ai nostri match. Come in TV, meglio che in TV.

Down: Una trinità tutta italiana.

Up: L'ingresso delle squadre in campo non è mai stato così... "vero".

giocatore situato oltre la linea avversaria effettuati con un sensibile ritardo. Ad ogni modo, non bisogna dimenticare che si tratta di una versione dimostrativa incompleta, visto che di cose da migliorare prima dell'uscita del gioco nei negozi ve ne sono ancora parecchie (ad esempio, alcune situazioni per il recupero palla dopo i contrasti, o il cambio di direzione dei compagni di squadra, a volte lenti e disorientati). Tuttavia, nonostante queste piccole sbavature, quest'anno Konami ha intenzione di affrontare la concorrenza con un videogioco di calcio completo e ricco di punti di forza, specie nel comparto grafico, grazie all'utilizzo del più volte citato FOX Engine. Perché Pro Evolution Soccer 2014 è sì l'ultimo capitolo di questa generazione di console, ma è anche un primo sguardo fugace di quella che potrà essere la qualità standard della serie nella prossima next-gen. "Lunga vita al calcio", quindi. Perlomeno, quello targato Konami.

Marcello Paolillo

Monster Hunter Online

CONCEPT L'universo di Monster Hunter torna con una grafica all'altezzadei suoi immensi mostri, e il classico mix tra action e RPG che si arricchisce degli elementi MMO.

Una caccia ai mostri vecchio stile, con tutta la potenza di tecnologie all'avanguardia.

C'era una volta, quasi un decennio fa, un cacciatore di mostri che vagava per un'incantevole landa pixellata, in cerca di abnormi creature da trifolare. Per raggiungere la gloria, il nostro eroe doveva crescere all'interno di una gilda: aveva tanta strada da fare, missioni da compiere e armi da costruire con i resti delle proprie prede. Era l'epoca della PS2, e da allora sono passate molte lune e diverse piattaforme, che hanno visto nascere nuovi cacciatori di mostri in tutto il mondo.

O meglio, in quasi tutto il mondo, dato che questa nobile attività veniva praticata soprattutto nel Sol Levante, con somma delusione dei cacciatori delle nostre parti. In breve, arrivò il giorno nefasto in cui Capcom temette di non riuscire a ottenere risultati soddisfacenti sul mercato occidentale, e la conseguenza fu che Monster Hunter Frontier (il primo nella categoria MMORPG) non varcò la nostra, di frontiera. E questo non solo perché il franchise non godeva dello stesso strepitoso successo che aveva in Oriente, ma perché da noi l'intero mercato dei MMORPG era in calo. Sviluppato nel 2007 per PC, tre anni dopo arrivò su Xbox360 e si piazzò in cima alla classifica giapponese. Inoltre, il 30 luglio 2013, ne è stata annunciata una versione per PlayStation 3 e Wii U: Monster Hunter Frontier G.

Nel frattempo, ai cacciatori nostrani non resta che rivolgersi verso casa Nintendo, dove si attende a settembre il secondo episodio appositamente pensato per 3DS: Monster Hunter 4. Sempre che non ci venga concessa la possibilità di andare a caccia in compagnia, con il nuovo MMORPG della serie: Monster Hunter Online. Dopo un primo annuncio sulla distribuzione anche nel mercato occidentale, è poi arrivata la smentita, e tuttora non si hanno certezze in merito. Ma i fan sono in subbuglio, e qualcuno è persino arrivato a organizzare una raccolta firme su Change.org per convincere la Capcom a farsi dare anche un po' dei nostri soldi.

Tuttavia, questa versione online non è sviluppata da Capcom, ma da Tencent Games, compagnia cinese che produce MMORPG in serie, spesso clonando idee altrui con sin troppa disinvoltura. Il colosso orientale si sta espandendo a vista d'occhio, e ha acquisito partecipazioni azionarie di molti importanti developer occidentali di giochi online. E, in effetti, i suoi mega-mostri hanno una marcia in più: il CryEngine 3. Il franchise è sempre stato caratterizzato da ricche ambientazioni, imponenti creature e un vasto assortimento di oggetti fabbricabili, ma bisogna ammettere che spesso la resa grafica non era all'altezza. In questo caso, invece, potremo contare i peli sul muso dei nostri mostri preferiti, e l'universo del gioco sarà influenzato dal tempo trascorso e dal clima.

Per quanto riguarda i contenuti, sappiamo che le dolci creature della saga saranno tutte presenti (Rathalos, Plesioth, e poi Wyvern, draghi, erbivori, crostacei, fritto misto, ecc.), con l'aggiunta di new entry come il Caeserber, una sorta di grossa e imbufalita nutria. Per quanto riguarda le dinamiche di combattimento, pare che i mostri siano in grado di interagire con l'ambiente circostante, e usarne a scopo offensivo alcuni elementi; i cacciatori, invece, saranno in grado di eseguire delle combo e, inoltre, potranno (a volte dovranno) attaccare in gruppi che conteranno fino a 24 individui. Dal trailer si deduce anche che ci sarà la possibilità di guidare dei veicoli, dato che il video si chiude su quelle che sembrano moto

> "Resta solo da capire se, e quando, i giocatori occidentali potranno unirsi alla battuta di caccia, e se sarà necessario avere un mostro anche dentro l'hardware del PC, per godersela"

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PC
Origine: Cina
Developer: Tencent Games
Publisher: Capcom
Genere: Azione
Uscita: TBA
Giocatori: 1

Profilo Tencent

La Tencent Holdings Limited fornisce diversi servizi, tra cui social network, portali web, messenger e giochi online. Notissima nel paese di origine, a livello globale occupa silenziosamente il terzo posto tra le più grandi aziende di internet, subito dopo Google e Amazon, e si presume che si stia preparando a invadere il mercato cinese non appena si solleveranno le restrizioni sul gaming. Quest'ultime vietano di vendere console e relativi giochi, ma pare che Tencent sia da tempo impegnata per farle abolire.

Storia Monster Hunter

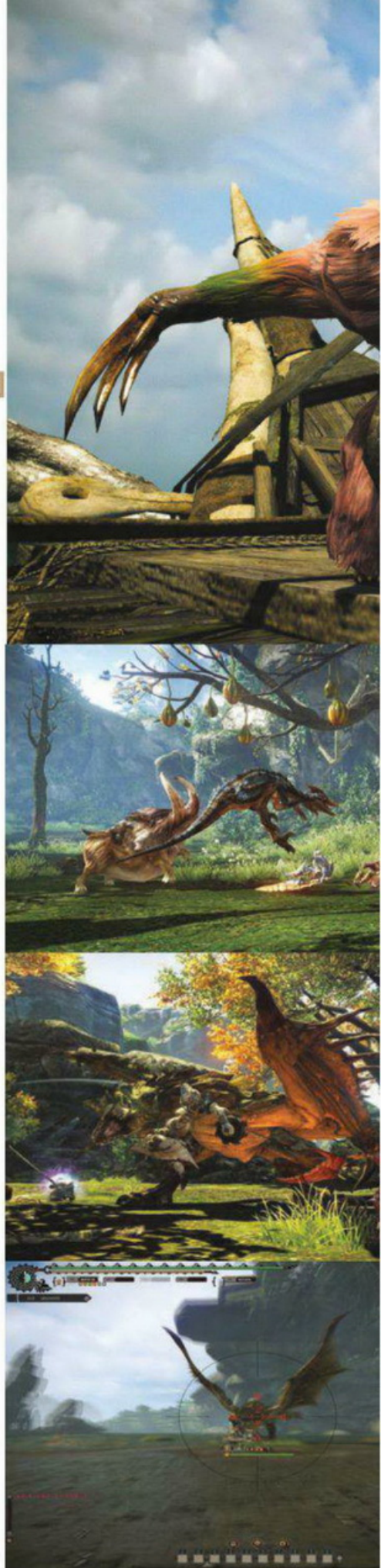
Monster Hunter
2004 (PS2, Wii)

Monster Hunter Freedom
2005 (PSP)

Monster Hunter 2
2006 (PS2)

Monster Hunter Freedom 2
2007 (PSP)

Monster Hunter Frontier
2007 (PC, Xbox 360)

Monster Hunter Tri
2010 (Wii, Wii U, 3DS)

E IO PAGO...

Non si sa ancora molto neanche degli aspetti più venali, di questo gioco su un'improbabile arte venatoria. L'ipotesi più accreditata è che potrebbe trattarsi di un free-to-play che preveda microtransazioni, com'è abitudine in casa Tencent. Quello che ci preoccupa, è che le suddette possano rivelarsi piuttosto onerose.

Up: Questo resort nella foresta ha un rating altissimo, su tripadvisor.

Up: Stare sulle ghiande a un Caeserber non dev'essere piacevole.

Up: Niente di meglio di un bucolico paesaggio di siffatta bellezza, per squartare mostri a sciabolate.

d'acqua sorvolate da una sorta di dirigibile. Non è ancora chiaro se sarà presente la stessa meccanica di salto di Monster Hunter 4, o se ci saranno ambientazioni subacquee. Di sicuro c'è solo che, dal punto di vista grafico, questo capitolo è il migliore della serie. Le dinamiche MMO promettono di intensificare l'esperienza di gioco, e l'accuratezza delle ambientazioni ci ha già conquistato. Inoltre, in occasione del China Digital Entertainment Expo (noto anche come ChinaJoy), la Tencent ha presentato nuovi screenshot, in cui abbiamo potuto apprezzare non solo mostri e scenari, ma anche il sistema di mira in soggettiva con cui manovreremo armi come la balestra.

Insomma, nonostante siano passati quasi due lustri, abbiamo ancora voglia di spezzatino di mostri. Resta solo da capire se, e quando, i giocatori occidentali potranno unirsi alla battuta di caccia, e se sarà necessario avere un mostro anche dentro l'hardware del PC, per godersela.

Nel frattempo gli irriducibili possono sempre iniziare a firmare la petizione online, nella speranza che Capcom faccia un salto su Change.org.

Veronica La Peccerella

Down: L'art direction riesce nel tratteggiare un universo cupo ed affascinante nonostante lo stile cartoon.

Yaiba: Ninja Gaiden Z

CONCEPT Un hack and slash che mischia zombie e ninja, uno spin off inaspettato con un protagonista assetato di vendetta.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, Xbox 360
Origine: Giappone
Developer: Team Ninja e Spark Unlimited
Publisher: Tecmo Koei
Genere: Action
Uscita: TBA
Giocatori: 1

Profilo Team Ninja

Fondato nel lontano 1995 da Tomonobu Itagaki, il Team Ninja è diventato famoso nel corso degli anni per la serie di Ninja Gaiden, nonché per il "voluttuoso" Dead or Alive. Sbizzarritosi anche su Metroid Prime con il capitolo "Other M", questo team di sviluppo è oggi guidato da Yosuke Hayashi ed è a lavoro su un inaspettato spin-off della serie Ninja Gaiden.

Storia Ninja Gaiden

Ninja Gaiden
1988 (Commodore)

Shadow Warrior
1988 (NES)

Ninja Gaiden Game Gear
1991 (Game Gear)

Ninja Gaiden
2004 (Xbox)

Ninja Gaiden Sigma
2006 (PS3)

Ninja Gaiden Dragon Sword
2008 (Nintendo DS)

Shuriken, sangue e non morti!

Hack and Slash: questo particolare sotto-genere dei giochi d'azione può vantare oggi diversi esponenti ma una saga in particolare è sempre stata tra i principali rappresentanti del genere per frenesia e complessità, ovvero quella di Ninja Gaiden, che vanta le sue radici già nel lontano 1988. Rilanciata con successo su Xbox nel 2004, la nuova trilogia si è vista ben presto orfana del suo creatore, Tomonobu Itagaki, che decise di abbandonare il suo team di sviluppo dopo l'uscita di Ninja Gaiden II. A raccoglierne l'eredità è stato quindi Yosuke Hayashi e il resto, come si suol dire, è storia. Dopo il non troppo riuscito Ninja Gaiden 3 il Team Ninja torna sotto i riflettori con un titolo atipico per la serie, Yaiba: Ninja Gaiden Z. Non è forse un caso che il nome del protagonista sia messo prima del titolo della serie, quasi non solo a sottolineare la crasi contenutistica, ma anche la voglia di definire "sperimentale" questa nuova iterazione del brand. Il perché non è un mistero, vista la particolarissima deriva horror che fonde l'immaginario tipico dei silenziosi assassini giapponesi con quello dei non morti. Da quanto mostrato sino a ora, il gameplay sembra poggiare sugli stilemi tipici della serie senza reinventare nulla. La prima cosa che colpisce tuttavia non è solo la direzione artistica che si fregia di uno stile cartoon particolarmente accattivante, ma anche l'inaspettata introduzione di Yaiba nel ruolo di protagonista, che va momentaneamente a sostituire il più noto Ryu Hayabusa, qui inedito antagonista. La storia messa in piedi dal team sviluppo narra della resurrezione di Yaiba, ninja del clan del ragno nero ucciso proprio da Ryu, e risorto in cerca di vendetta e redenzione, tipici leit motiv della serie in cui Yaiba, teoricamente si incastrerebbe, senza però lasciare spazio a qual si voglia dettaglio. Altra caratteristica distintiva di questo inaspettato spin off della serie è sicuramente lo humor sopra le righe. Le novità inserite dal team di Hayashi non sono molte, ma l'affascinante commistione di due immaginari così distanti fra loro come quello degli zombie e dei ninja, unito a un gameplay classico ma ben congegnato potrebbe davvero dar vita a un qualcosa di unico. Il cambio di protagonista è una mossa rischiosa senza dubbio, ma è innegabile che potrebbe portare nuova linfa vitale a un brand che recentemente sembrava aver perso il suo smalto. In ogni caso, non mancheranno smembramenti e fiumi di sangue, occasionalmente conditi da siparietti dallo humor caustico e tipicamente nippofilo. Per quanto riguarda le armi, salvo la classica katana, farà la sua comparsa una sorta di "rampino" che vi permetterà non solo di raggiungere punti altrimenti inaccessibili ma anche di afferrare i nemici per poi farli a fettine. In definitiva il progetto nella mani del Team Ninja è sì rischioso, ma fondamentalmente ambizioso. Del resto hanno già riportato nuova linfa al brand una volta, chissà che non ci riescano di nuovo.

Leon Genisio

Up: Il gore e gli smembramenti fanno il loro ritorno in questo stravagante spin off.

Up: Le corse e gli scontri a bordo delle automobili (decisamente gustose per gli amanti del tuning) saranno interamente all'insegna della spettacolarità.

Mad Max

CONCEPT Un combat racing con una forte componente free-roaming vecchio stile, vicino al Rage di ID Software

INFORMAZIONI

Dettagli

Formati: PS3, Xbox 360, PC, PS4, Xbox OnePC
Origine: Svezia
Publisher: Avalanche Software
Developer: Warner Extremes
Genere: Azione
Uscita: 2014
Giocatori: 1

Profilo Avalanche Studios

Avalanche Studios è una casa di sviluppo svedese con sede a Stoccolma. Nata nel Marzo del 2003 su iniziativa di Christofer Sundberg, Linus and Viktor Blomberg, ha prodotto fino ad oggi quattro titoli sia per PlayStation che Xbox e PC.

Storia Avalanche Studios

Just Cause
2006 (PC, PS2, Xbox, PS3, Xbox 360)

the Hunter
2009 (PC)

Just Cause 2
2010 (PC, PS3, Xbox 360)

Renegade Ops
2011 (PC, PS3, Xbox 360)

Dopo la fine dei tempi, non resta che combattere

Era il 1979 quando nel buio delle sale cinematografiche comparve quello che sarebbe poi divenuto il padre di ciò che si potrebbe definire come "il mondo dopo la fine del mondo": Mad Max. Le distopie post apocalittiche trovarono un terreno a dir poco fertile nelle Wasteland australiane ritratte da George Miller, tanto da continuare a produrre, più di trent'anni dopo, frutti che speriamo finiranno per risultare succosi. In occasione di quello che sarà un reboot cinematografico per la serie, Avalanche Studio ha infatti deciso di ambientare il suo prossimo lavoro proprio nelle desertiche e polverose lande che fecero da sfondo alla trilogia originale. Ovviamente non va dimenticato il fatto che il titolo si trovi ancora in una fase pre-alpha, e che ci vorrà ancora del tempo perché si riesca a saperne di più, dato che la data prevista per il rilascio è per ora un generico 2014. Quello che si sa con certezza è che comunque l'alter ego modellato dallo studio svedese non avrà nulla a che vedere né con Mel Gibson né con Tom Hardly (ovvero il volto del Max nel remake atteso per il prossimo anno) anche se il gioco, è il caso di dirlo, concentrerà la sua trama su quelli che sono gli avvenimenti prequel del film. Per il resto, sembra davvero che potremo bere le classiche bevande post apocalittiche: violenza estrema, vendetta e desolazione. In effetti, tali elementi richiamano molto da vicino l'ultimo shooter di id Software, ma la speranza che Mad Max non finirà per essere una banale trasposizione è ancora piuttosto viva. L'elemento che appare da subito preponderante e d'importanza capitale è sicuramente l'Opus Magnum, il mezzo del nostro protagonista. Da tale elemento sembra infatti scaturire un realismo solidissimo, dato che l'auto è dotata di una fisicità decisamente specifica, influenzata dall'enorme numero di modifiche che è possibile apportarvi, potenziandola e migliorandola. Avalanche però non si è limitata alla possibilità di aumentare velocità e resistenza: si dovrà capire di volta in volta quali sono le gomme più adatte al percorso e gli strumenti da montare. Senza determinati upgrade non si potranno infatti raggiungere luoghi specifici dell'enorme mappa o superare precisati ostacoli. L'auto sarà inoltre il perno fondamentale attorno al quale ruoteranno molti dei combattimenti, durante i quali potremo speronare i nostri nemici, smontarne i mezzi componente dopo componente grazie all'impiego di arpioni e così via. Max non si tirerà ovviamente indietro neanche davanti a combattimenti ravvicinati (molto aderenti a quelli che caratterizzano la serie Arkham, anche se meno spettacolari) e ai classici armati in terza persona, comprese sessioni in cui dovremo cimentarci con il mestiere chirurgico del cecchino. Infine, proseguendo e sviluppando ulteriormente la linea tracciata dai due Just Cause, la componente open-world sarà fortissima, a garanzia di quella che sembra proprio sarà una grande libertà d'azione. Il tocco finale? Un numero decisamente corposo di quest (che andranno dal salvataggio alla scorta, agli attacchi alle carovane nemiche) e un sistema di simulazione della sopravvivenza piuttosto realistico.

Gaia Cocchi

Up: Gli scenari desolati e desolanti delle Wasteland australiane sembrano quasi essere lo specchio geografico del protagonista, della solitudine di cui Max è completamente imbevuto.

Left: L'azione vince sullo scorrimento e Hiryu si avventa sugli avversari in modo più energico.

Up: Azioni confuse per un action di buona fattura.

Strider

CONCEPT Hiryu torna nell'era moderna per combattere l'avanzata del Gran Maestro Meio insieme con gli Strider: la Capcom ri-narra la storia per tutti i più giovani.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: **PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC**
Origine: Giappone
Developer: Capcom
Publisher: Capcom
Genere: Azione
Uscita: Q1 2014
Giocatori: 1

Profilo Strider

Strider, in originale rilasciato come Strider Hiryu, con il nome del protagonista a completare il titolo, era un'avventura a scorrimento laterale della Capcom arrivata sul mercato nel 1989 per cabinati arcade. Il successo lo portò su diverse piattaforme, dal NES alla PlayStation fino al Sega Mega Drive e al Sega Master System. Fu uno dei maggiori successi della Capcom prima di Street Fighter II.

Storia Strider

Strider
1989 (Multi)

Strider
1989 (NES)

Strider II
1990 (Multi)

Strider 2
2000 (PS1)

Il ritorno degli Strider

Anno 2048. L'utopia è solo un lontano ricordo: a farla da padrona ora è la distopia. Un dittatore chiamato Gran Maestro Meio governa il mondo come despota e dittatore senza dare libertà e pace ai suoi sudditi. Un giovane combattente, Hiryu, il meno esperto dei guerrieri di livello Super A, è l'unico destinato a vincere le angherie del Gran Maestro: allenatosi e allevato dal gruppo di ninja-tech conosciuto come Striders, decide di partire alla volta della grande battaglia per liberare il mondo dal dominio dell'avversario. Infiltratosi nella capitale del Kazakistan, Alma-Ata, inizia la sua avventura. La storia di Strider non ha mai fornito una soluzione di continuità negli anni, tant'è che Strider 2 ribadiva lo stesso plot del primo, ma soltanto 1000 anni dopo i fatti avvenuti in principio. Entrambi i protagonisti rappresentano dei cloni degli originali che sono chiamati a replicare le vittorie dei propri predecessori. L'obiettivo del reboot di Strider, come affermato anche da Andrew Szymanski, senior producer di Capcom, è quello di continuare a non dare una continuità alla storia iniziata, ma ri-narrare al meglio le vicende di Hiryu cercando di modernizzare il tutto per renderlo consono ai videogiocatori moderni. Questi miglioramenti, se così possiamo realmente definirli, passeranno dalle modifiche di alcuni dei boss: nel primo livello, ad esempio, non avremo più un drago armato di martello e frustra, ma ci troveremo dinanzi a un drago molto più vicino a quelli tipici del capodanno cinese segmentato, però, da parti robotiche. Ugualmente, nel corso del gioco avremo modo di sfidare un gorilla robotico di dimensioni decisamente enormi: tutte scelte stilistiche che vanno, nel parere degli sviluppatori, a rendere più agevole l'intera esperienza per i videogiocatori più giovani e a svernare quanto proposto ai più esperti in passato. Ma il più grande dubbio per il futuro risiede nella consistenza di Hiryu: il protagonista di Strider ha avuto modo di farsi conoscere e apprezzare, da chi non ha avuto modo di toccare con mano la sua originale avventura, nei panni di combattente nel roster di diversi picchiaduro Capcom. Ora l'obiettivo degli sviluppatori è principalmente quello di creare un mix tra le caratteristiche che il ninja aveva nei precedenti capitoli mantenendone, su tutto, la silhouette. A disegnarlo sono stati degli artisti di Osaka, che si occuparono a suo tempo anche di Strider 2, il sequel nipponico della storia. Il pedigree, insomma, è assicurato, e gli stessi producer confermano che per ora l'idea principale di modifica, che andrà anche a influire sul gameplay, ristagna nella sciarpa: se dapprima era un pezzo di vestito circondato dal plasma adesso sarà un vero e proprio contenitore di energia plasmatica che andrà a formare una scia alle sue spalle. Come questo possa accadere è legato alla realtà che sta dietro alla classe Super A dei ninja-tech Striders: ogni colpo di spada rilascia necessariamente una scia di plasma, che può essere utilizzato anche come colpo aggiuntivo contro i vostri avversari.

Mario Petillo

Right: Randy Marsh sarà il nostro Yoda, pronto ad insegnarci le vie dello... sforzo.

South Park: il Bastone della Verità

CONCEPT Il gioco di ruolo a turni si veste dei derisori abiti della serie animata, dando vita ad un mix di comicità nera e gameplay old school.

Cartman e Co. si danno al roleplaying.

Dissacrante. Sfrontato. Irriverente. Spietato. South Park non ha bisogno di presentazioni. Nonostante la sfortunata sorte di THQ, il progetto di Obsidian Entertainment di realizzare un GDR tratto dalla serie televisiva ha trovato un nuovo publisher in Ubisoft, che ha dimostrato subito di credere molto nel titolo del team californiano dedicandogli un importante spazio durante le ultime fiere internazionali. Un nuovo spezzone di gameplay è servito a mostrare con quanta dedizione gli sviluppatori abbiano riversato in pieno lo stile di South Park (anche grazie alla collaborazione diretta dei due autori della serie, Matt Stone e Troy Parker) in un GDR a turni vecchio stampo. Nella demo che abbiamo avuto modo di visionare, è stato presentato uno scontro tra le fazioni di ragazzini capitanate da Cartman e Kyle, decisi a lottare per il controllo del "Bastone della Verità". I combattimenti si svolgono a turni ed appare chiaro sin da subito che molte delle abilità a disposizione negli scontri saranno delle parodie in versione "southparkiana" di mosse tipiche dei JRPG, come le evocazioni. Basti pensare che il talento principale del vostro alter ego sono delle potentissime flatulenze (alla faccia del Dragonborn di Skyrim), mentre la classica interfaccia di equipaggiamento è stata sostituita da un social network con tanto di richieste d'amicizia come premio per aver portato a compimento quest secondarie. La vena comica, sebbene onnipresente, non è l'unica colonna portante del gioco: dal sistema di combattimento traspare tutta l'esperienza di Obsidian, che non esita a strizzare l'occhio a un capolavoro del genere come Final Fantasy VIII inserendo piccole chicche, come la possibilità di aumentare la potenza di un attacco premendo il tasto giusto al momento giusto o premendolo a ripetizione per caricare un colpo. Ad arricchire il gameplay l'immancabile presenza di puzzle e scelte multiple che influenzeranno l'andamento della storia. Per quanto riguarda il comparto grafico, è sufficiente dire che risulta difficile distinguere tra una partita a Il Bastone della Verità e un episodio della popolare serie animata: lo stile in cutout animation è ricreato alla perfezione. Se consideriamo anche che Stone e Parker hanno avuto totale libertà creativa per quanto riguarda la realizzazione di storyline, personaggi, dialoghi e persino abbigliamenti aggiuntivi, non dovremo stupirci di assistere a scene al limite del buon costume, proprio come in TV. Sebbene manchino ancora molti elementi per poter stilare un giudizio definitivo, South Park: Il Bastone delle Verità sembra avere tutte le carte in regola per diventare un GDR unico nel suo genere.

Francesco Ricci

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, 360, PC
Origine: USA
Developer: Obsidian Entertainment
Publisher: Ubisoft
Genere: GDR
Uscita: 2013
Giocatori: 1

Profilo Obsidian Entertainment

Obsidian Entertainment è un team di sviluppo californiano, famoso per aver dato vita a sequel di titoli role-playing di successo come Knights of the Old Republic II, Fallout: New Vegas e Neverwinter Nights 2. È in procinto oltretutto di lanciare una nuova IP, Project Eternity, finanziata tramite il crowdfunding di Kickstarter.

Storia Obsidian Entertainment

Star Wars: KotoR II
2004 (PC, Xbox)

Neverwinter Nights 2
2006 (PC)

Alpha Protocol
2010 (PC, PS3, 360)

Fallout: New Vegas
2010 (PC, PS3, 360)

Dungeon Siege III
2011 (PC, PS3, 360)

Fiore all'occhiello

Mercury Steam considera il videogioco come mezzo d'espressione artistica. E arte è anche tecnica: grande riguardo viene dedicato da Konami stessa alla cura dei concept per la creazione delle ambientazioni e la caratterizzazione dei personaggi; il sito ufficiale di Castlevania Lords of Shadow 2 ospita ne una galleria, di modo che l'utente possa visionare, oltre al "prodotto finito", ovverosia il trailer come anche i vari screenshots, i passaggi che l'hanno preceduto.

Left: Le evocazioni a nostra disposizione sono decisamente fuori dagli standard dei giochi di ruolo fantasy.

Down: Come poteva mancare il drago gigante?

Dragon Age: Inquisition

CONCEPT Un nuovo inizio, più vicino alle origini, per il grande ritorno di Dragon Age. L'inquisizione ha inizio!

Riuscirete a riportare la speranza nelle terre di Thedas?

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: **PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**
Origine: USA
Developer: Bioware
Publisher: Electronic Arts
Genere: RPG
Uscita: 2014
Giocatori: 1

Si salvi chi può!

Avete ancora i salvataggi dei precedenti capitoli di Dragon Age? Ottimo! Vi saranno utili, poiché le decisioni presi in passato potranno influire il gioco attuale. C'è solo da sperare che l'influenza sia quantomeno consistente, non come in Mass Effect, dove i vostri trascorsi sono risultati marginali rispetto alla narrazione.

Storia Dragon Age

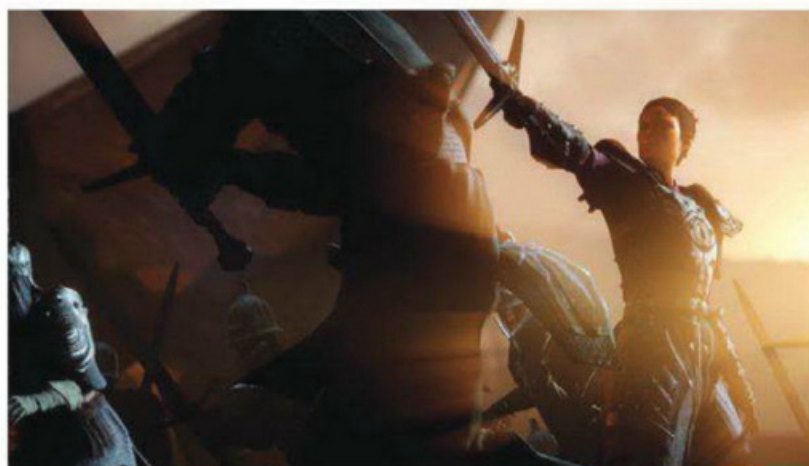
Dragon Age: Origins
2009 (PS3, Xbox 360, PC)

Dragon Age: Origins - Ultimate Edition
2010 (PS3, Xbox 360, PC)

Dragon Age II
2011 (PS3, Xbox 360, PC)

Esistono altri mondi oltre al nostro. Universi paralleli dove ognuno può essere ciò che vuole: un pilota di moto GP, un prode cavaliere o un assassino spietato. I videogiochi non sono semplici passatempi, ma veri e propri "Stargate" che danno accesso a un'altra esistenza. Proprio in quest'atmosfera sognante si colloca alla perfezione un titolo che ha qualcosa di magico. Un titolo fantasy, appunto, che ci catapulta in un mondo pieno di draghi, castelli, spade e incantatrici malvagie. Stiamo parlando di Dragon Age: Inquisition, seguito indiretto dei primi due capitoli della saga. Una sorta di nuovo inizio, pur sempre con svariati collegamenti agli altri capitoli, per far avvicinare nuovi gamer alla serie. Per quanto riguarda la trama, sappiamo che il mondo di Dragon Age, le famose terre di Thedas, è minacciato dalle forze del male, guidate dalla bella e spietata Morrigan, l'incantatrice già incontrata in Origins. Scelta la vostra razza di appartenenza e personalizzata l'armatura inizierete la lotta contro le orde demoniache sparse nel vastissimo mondo open-world. A proposito di vastità e di libertà di scelta, avrete la facoltà di scegliere se salvare il mondo oppure se contribuire alla sua distruzione, decidendo così, autonomamente, le sorti del regno. Molte le speculazioni, riguardanti anche il probabile ritorno delle quest, già sfruttate ampiamente in Dragon Age II, e il funzionale sistema di navigazione che vi terrà costantemente aggiornati sulle missioni secondarie disponibili nelle varie zone: utilissimo, visto che il gioco sarà sostanzialmente un open-world. Il mondo e la narrazione, meno lineari, saranno accompagnati dal battle system già visto in Origins, ma rinnovato ad hoc per Inquisition in modo da non essere eccessivamente complesso per i novizi ma che al contempo possa offrire un alto livello di sfida per i puristi. Tra le conferme, spicca il miglioramento del sistema dei dialoghi, il quale sarà reso molto più dinamico rispetto ai titoli precedenti; Bioware ha inoltre dichiarato che gli esiti delle scelte da voi effettuate saranno realistiche e svincolate da uno sviluppo, almeno in parte, criptato.

In conclusione, Bioware ci ridà la conferma che sa far bene il suo lavoro. Non che abbiamo mai dubitato di loro, viste le precedenti famosissime produzioni quali Mass Effect e gli altri due capitoli di Dragon Age, quindi non ci resta che aspettare con ansia questo nuovissimo capitolo, sperando che sia agli stessi livelli degli altri due capolavori.

Mauro Indini

Up: Prima non abbiamo citato a caso Mass Effect. I due titoli si sono infatti "riallineati" nel corso degli anni e condivideranno, anche con Inquisition, un gameplay simile, oltre al medesimo motore grafico.

a cura di **Adriano Di Medio**

VITE PARALLELE

Due storie, due eroi, due mondi diversi, entrambi figli della medesima casa. Game Republic si immerge a capofitto nelle prossime realtà alternative di Ubisoft.

Essere donna, sceneggiatrice e designer di videogiochi non è cosa comune... oggi come ventidue anni fa. Quella di Jane Jensen, all'anagrafe Jane Elizabeth Smith, è una storia di coraggio e (tanta) passione, che non sfigurerebbe affianco alla più classica delle "dramma-commedie" americane: proprio come una sit-com in perfetto stile "Otto sotto un tetto" è infatti l'ultima di sette figli, che cresce come una piccola e pionieristica secchiona tra le prime tecnologie (e videogiochi, ovviamente!) degli anni '70 / '80. Un ottovolante che profuma di scoperte e novità, che passa per l'Anderson University dell'Indiana, e che farà scendere una giovane Jane alla prima fermata utile (Hewlett-Packard, non proprio il terreno più fertile per le sue innate capacità artistiche). Per fortuna, il suo estro nella scrittura finirà per mettersi in mostra da lì a pochi anni, quando JJ attraversa la prestigiosa porta di Sierra On-Line e si lancia nella stesura degli script di Police Quest III: The Kindred. Ma è con il suo primo lavoro autonomo e personale (e sul quale lo stesso sviluppatore aveva manifestato più di qualche dubbio) che Jane arriva a toccare le corde del cuore di milioni di videogiocatori in tutto il mondo, imprimendo il suo nome a fuoco e sul cuoio capelluto dell'industria dell'intrattenimento elettronico: Gabriel Knight: Sins of Fathers (1993) avvolge gli utenti dell'epoca d'oro del PC gaming tra ipnotiche sequenze graphic-novel dalle tinte gotiche e le taglienti melodie firmate dal marito della geniale designer, Robert Holmes. Personaggi che bucano lo schermo, una componente narrativa densa e indiscussa protagonista nonché tanta, indimenticabile atmosfera: un "debutto" che inevitabilmente non passa inosservato, annodandosi visceralmente con la maternità aziendale dell'inossidabile Roberta Williams. Come dire: "Avventure grafiche? Le donne lo fanno meglio". Dopo due immancabili ma comunque notevoli sequel, Jane comincia a dedicarsi a tempo pieno alla letteratura, tranne che per qualche raro, dolce ritorno alla prima delle sue passioni... come con l'ottimo Gray Matter (2010). Ma l'aria pulita e scremata dagli stress

cittadini che può respirare nella sua fattoria, dove si ritira con la fedele dolce metà Robert, la riporta ben presto a sentire il bisogno di tornare al punto di partenza: l'amore per due semplici parole, video e "game", dove la sua avventura era cominciata ventidue primavere addietro. Ecco quindi l'annuncio del suo nuovo studio di sviluppo in co-società con il marito, Pinkerton Road; ecco quindi l'annuncio dell'erede di Gabriel, Moebius. Le cupe strade di New Orleans, i ciuffi biondi e ribelli, gk.exe e gk.bat: tutto all'improvvisa non sembra più così lontano, annebbiato. Sembra ieri mentre formulo (emozionato) le domande per uno degli sviluppatori di videogiochi che ha segnato la mia esistenza... Sembra proprio ieri, quando aprii con il magone la confezione americana del suo primo, intramontabile capolavoro.

Ubisoft è certamente una delle software house più grandi del mondo, nonché una delle più prolifiche in termini di produzione videoludica. Fin dalle sue origini, la casa francese fondata dai fratelli Guillemot ha dimostrato una caratteristica che ha fatto la sua fortuna sul lungo termine: la sua passione per la narrazione. Le trame dei loro prodotti si sono andate sempre più ampliando, arrivando a coinvolgere anche tematiche adulte, spaziando dal dispotismo alla cosmogonia. Assassin's Creed IV: Black Flag e Watch Dogs rappresentano forse la massima conseguenza in termini di narrazione raggiunta dalla casa, il primo per l'enorme background costruitosi in quasi sette anni attraverso molteplici media, nonché grazie al supporto di un'intera comunità di fan e addetti ai lavori. Il secondo come tentativo di creazione di una nuova proprietà intellettuale, che attraverso l'espediente narrativo dell'ucronia instaura un nuovo universo narrativo e immagina le conseguenze di un evento storico andato diversamente da come è veramente successo. Espediente quasi mai adottato a cuor leggero (celebre il detto "la storia non si fa coi se"), in questi momenti si sta rivelando una grande fonte di possibilità e occasioni di raccontare qualcosa di narrativamente interessante... ma senza dimenticare un solido gameplay!

IL FASCINO DELLA PIRATERIA

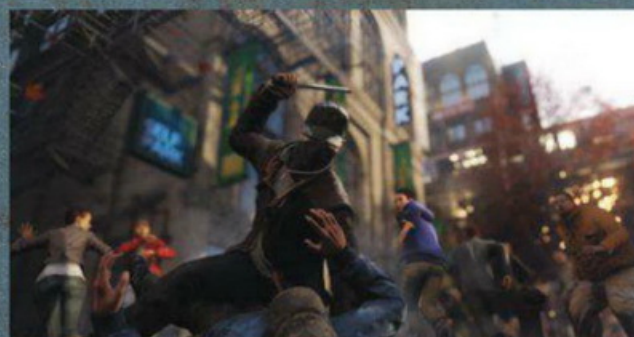
Annunciato neppure un mese dopo il rilascio del terzo episodio, Assassin's Creed IV: Black Flag si colloca subito dopo la fine della storia di Desmond. Da quanto è trapelato, vedrà un dipendente Abstergo esplorare il campionamento genetico di Desmond Miles alla ricerca di informazioni, che, come ben presto scoprirà, si trovano nella vita di Edward Kenway, nonno di Connor vissuto attorno al 1715. Quindi, se nella trama più generale si tratta di un sequel, da un punto di vista contenutistico siamo davanti a un vero e proprio prequel di Assassin's Creed III, che si svilupperà in una fedele riproduzione di Cuba e dintorni: come è facilmente deducibile dal titolo, infatti, nei panni di nonno Kenway altri non saremo che pirati, di origini inglesi e attivi in quella successivamente definita come l'Età d'Oro della Pirateria, periodo storico che si è esteso fino a circa il 1750. Non sappiamo altro sugli sviluppi di trama, ma dalle immagini trapelate sembra essere chiaro che il nostro nuovo protagonista entrerà in contatto con molti più Frutti dell'Eden di quanti non ne abbia visti il nipote. In ogni caso, quello su cui Ubisoft sembra intenzionata a puntare è il gameplay, orientato a una definizione ancora più letterale del concetto di "free-roaming puro" realizzato con Connor. I video mostrati non lasciano dubbi a questo riguardo, lasciando presagire come stavolta saranno davvero i nostri capricci, e soltanto loro, a guidarci. Oltre alla trama principale, ovviamente sempre presente, ed alle tematiche adulte, l'influenza di Revelations nell'impostazione generale è palpabile: avremo una quantità abnorme di missioni secondarie. In tal senso la novità migliore potrebbe essere la stessa, con le dovute differenze di genere, adottata da Skyrim due anni fa: aggiungere un certo elemento di casualità alle missioni, donandgli un tocco quasi randomico, tanto nei luoghi di assegnazione quanto in quell da raggiungere. Le possibilità e gli espedienti sono più che presenti a questo riguardo: nel gameplay mostrato abbiamo potuto vedere Edward ritrovare una mappa del tesoro per poi andare a cercarlo su di un'isoletta, così come abbiamo visto la CPU calcolare in tempo reale (oltre che in maniera casuale) battaglie navali tra velieri inglesi e spagnoli. Qualora ci imbattessimo in uno di queste, saremo pienamente liberi di rimanere a osservare, aiutare l'una o l'altra fazione oppure intrometterci e basta tra i litiganti. E' pienamente possibile abbordare qualsiasi nave all'interno del gioco, sia combattendo in prima persona sia puntando direttamente al comandante nemico tramite assassinio in volo.

La realizzazione dell'acqua marina è, come sempre, da applausi.

La città appare come da tradizione viva e dinamica.

LIBERO, SENZA CONFINI

Anche dal punto di vista più tecnico la meccanica del free-roaming domina: l'arcipelago in cui ci muoveremo sarà riprodotto totalmente in streaming, città comprese, eliminando totalmente i caricamenti e la conseguente divisione in macro-zone tipica della serie. Questo è un punto di forxza non da poco se si considera che, proprio le missioni navali, erano una novità considerevole per la serie e costituivano certamente l'aspetto più chiacchierato della precedente produzione. Possedere una nave, potenziarla e sapere che si può prendere il mare quando e come si vuole è stata un'intuizione intelligente e mostra la volontà di Ubisoft di tenere il suo brand aggiornato secondo le esigenze dei fan. Per poter vedere tutto e soprattutto farlo in archi di tempo accettabili, però, sarà necessario un mezzo di trasporto, la Jackdaw: il nostro veliero, che potremo guidare secondo lo stesso funzionale sistema di controllo imparato nel terzo capitolo con l'Aquila. Il suo potenziamento, in termini di equipaggio ed equipaggiamento bellico, sarà essenziale per riuscire a completare le missioni più avanzate, senza contare che essa costituirà, di fatto, il nostro quartier generale. In tal senso Ubisoft ci ha riproposto un sistema molto simile a quello della vecchia Monteriggioni, concentrando in un piccolo spazio tanto i luoghi utili al nostro potenziamento, quanto l'arruolamento e la gestione della nostra squadra. Squadra che, invece, segue la filosofia di AC III, proponendosi con un'interazione e un sistema di arruolamento abbastanza fine da creare dei personaggi non giocanti credibili. Dopo la visione di tutte queste facoltà, però, un dubbio è rimasto nella nostra mente. Il timore che possano ripetere lo stesso errore di Revelations, dove la trama principale usciva letteralmente mutilata nella durata a causa del quantitativo incredibile di cose collaterali da fare. In un titolo che fa dell'intreccio fanta-storico il proprio motore portante, la sensazione che possa delinearsi uno spiacevole effetto "calderone" è rischiosamente vicina. La seconda fonte di dubbi è che sembra proprio che non siano riusciti ancora a risolvere i difetti evidenti che affliggono la serie dalla nascita, come il sistema di combattimento corpo a corpo ed un livello di difficoltà che molti veterani non hanno mai esitato a definire che più basico non si può. In ogni caso, la proposizione di un affascinante setting caraibico, unito alla possibilità di mescolarsi alla vegetazione, hanno offerto delle interessanti divagazione di stealth gaming, la qual cosa fa ben sperare nella possibilità di un gameplay più profondo rispetto al passato. La speranza è che il gioco si tolga di dosso quei difetti che, soprattutto nelle fasi action, lo contraddistinguono dal primo, lontano, capitolo.

Tra le tante attività collaterali vale la pena segnalare anche un intero sistema di pesca ed esplorazione subacquea, ma occhio ai pesci!

La tematica del controllo

Uno degli spunti di riflessione che sono sempre stati a cuore alla casa franco-canadese, oltre agli universi alternativi, è quello del controllo: l'idea che le informazioni e le persone stesse possano essere monitorate da una ristretta cerchia di dirigenza superiore. Negli universi Ubisoft questa situazione è spesso portata a delle conseguenze estreme, in cui qualcosa non è nemmeno pensabile se prima non viene giudicata come lecita dalle alte sfere. Ma come fa la gente comune ad adeguarsi ad un tale dispotismo? La motivazione a questo riguardo che viene lasciata intendere è che accetti tutto questo perché garantisce loro un quieto vivere, spogliandoli anche della facoltà (oltre che responsabilità) di dover decidere per loro stessi riguardo al proprio destino. E non è un caso che molto spesso siano gli eroi dei giochi Ubisoft a rimettere nelle mani della gente comune il controllo sulla loro esistenza.

Dove Assassin's Creed rimetteva nelle mani di ognuno la responsabilità delle proprie azioni, Watchdogs pensa a come esse vengano gestite proprio nei panni di un normale essere umano e cittadino.

Il titolo Ubisoft stupisce per l'estensione e il design di panorami ed orizzonte.

Anche se il telefono ferisce più della spada, non mancano situazioni da cui uscire "alla vecchia maniera".

CHI CONTROLLA I CONTROLLORI?

Rispetto ad Assassin's Creed IV, Watch Dogs è decisamente più coraggioso, seppur condivida con la serie degli assassini degli evidenti parallelismi. Il più grande è l'uso dell'ucronia, ovvero sfruttare la via dell'avvenimento storico realmente accaduto per immaginare uno sviluppo alternativo degli eventi. L'avvenimento storico in questione è il blackout verificatosi qualche anno fa a New York e costato la vita a 11 persone: in questo mondo alternativo la paura che potesse ripetersi una cosa simile ha portato a un grosso inasprimento della sicurezza telematica, fino al momento, quello in cui è ambientato il gioco, in cui tutti sono eternamente interconnessi, non solo telefonicamente ma anche da una punto di vista cerebrale, tramite un microchip opportunamente innestato sottopelle. Sono nate così le Smart Cities, intere città controllabili da chiunque abbia qualcosa di pari o superiore ad uno smartphone. In un continuo estremizzarsi delle conseguenze, gli attacchi simili al primo si sono succeduti sempre più frequenti, a dimostrazione del paradosso che più la sorveglianza aumenta più il rischio di subire attacchi hacker anche molto gravi diviene reale. Nei panni dell'hacker Aiden Pearce, il nostro compito sarà proprio quello di sfuggire al controllo oppressivo imposto dalla lege, così da riprendere in mano il nostro destino. Aiden ha infatti l'incredibile capacità di entrare in qualsiasi sistema; la sua volontà di proteggere la sua famiglia lo porterà ben presto a qualcosa di più grande di lui, in una metafora dell'eroismo dell'uomo comune.

IL GRANDE FRATELLO

Non abbiamo altre notizie sulla trama, e forse è meglio così; quello su cui abbiamo potuto mettere le mani, però, è un assaggio del gameplay, che sarà strutturato come un grande e grosso free-roaming ambientato a Chicago. Come è lecito aspettarsi, quindi, le cose da fare saranno molte oltre alla trama principale, e per portarle tutte a termine sarà d'uopo conoscere l'ambiente: all'interno della città sorgerà sovrapponendosi l'interfaccia di gioco, che mostrerà tutte le interconnessioni tra persone e dispositivi presenti nella zona. Queste saranno rappresentati come dei "fili", e ci daranno informazioni su tutto quello che ci circonda, siano essi persone, oggetti o dispositivi più disparati. Un'altra cosa su cui Ubisoft ha dimostrato di voler puntare, in maniera per certi versi non dissimile a quanto accaduto con il primo AC nel 2007, è la credibilità di azioni e situazioni: Aiden sarà infatti affiancato da una serie di comprimari che aiuteranno a contestualizzare meglio le sue azioni e a non farlo apparire involontariamente come un superumano. Ovviamente l'azione sarà quanto mai dinamica, grazie al nostro fidato telefono cellulare potremo infatti prendere le redini della zona urbana in cui ci troviamo e pilotarla in modo che generi una situazione per noi vantaggiosa. Da bravi portatori sani di caos, potremo decidere ad esempio di far diventare tutti i semafori verdi contemporaneamente, oppure di ottenere ulteriori informazioni sulla zona e la gente che la abita o, perché no, magari derubare un bancomat. Potremmo infine, per ottenere le informazioni complete, violare un centro dati, contrassegnato in rosso sul radar, e blindatissimo in termini di sicurezza. Qui il gioco si trasforma, portando i binari da un'azione caotica a una più ponderata sequenza di stampo stealth.
La grande libertà d'azione, però, sarà tale anche nel resto: eliminato

per via della già citata credibilità il sistema delle icone sopra la testa degli NPC che hanno delle missioni secondarie, tutto starà a noi, moralità compresa: hackerare telefoni e tablet altrui per scoprire criminali oppure rubare codici dei conti bancari per fare soldi da spendere nei vari negozi della città sono solo alcune delle possibilità che vengono offerte. Libero arbitrio quindi, ma di certo i cittadini non se ne staranno a guardare: le loro reazioni sono infatti naturali, e proprio il fatto di essere a loro volta interconnessi funziona un po' da deterrente nel compiere azioni illecite, visto che vi ritroverete la polizia alle calcagna. A quel punto, toccherà fuggire, e le possibilità saranno come al solito moltissime, anche se le forze dell'ordine non saranno da meno quanto a mezzi per darci la caccia.
Anche qui, come prima, di carne al fuoco ce n'è tantissima. In tal senso, però, non manca qualche timore. Ora come ora però, Watch Dogs è, di fatto, ancora una gustosa novità su cui non vediamo l'or di mettere le mani. La data di uscita ormai non è lontana e noi abbiamo già messo i nostri smartphone in carica pronti per combatter il sistema!

L'interfaccia di WatchDogs è parte integrante dell'azione.

Non è chiaro cosa abbia in mano Edward qui, ma è probabile che vedremo molti Frutti dell'Eden.

IL RITORNO DEL Re

a cura di Marco Accordi Rickards

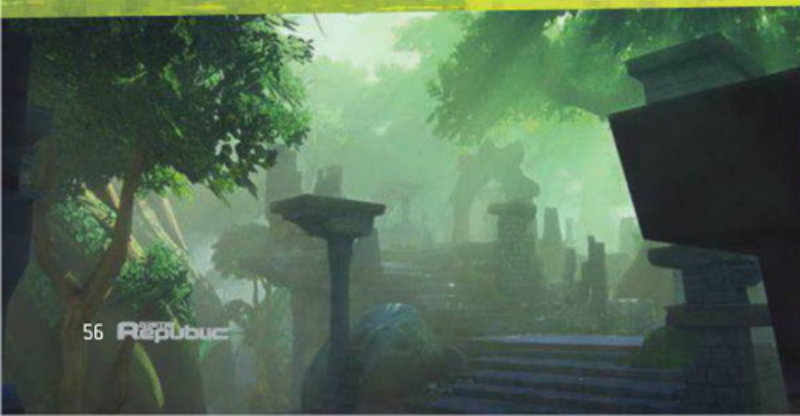
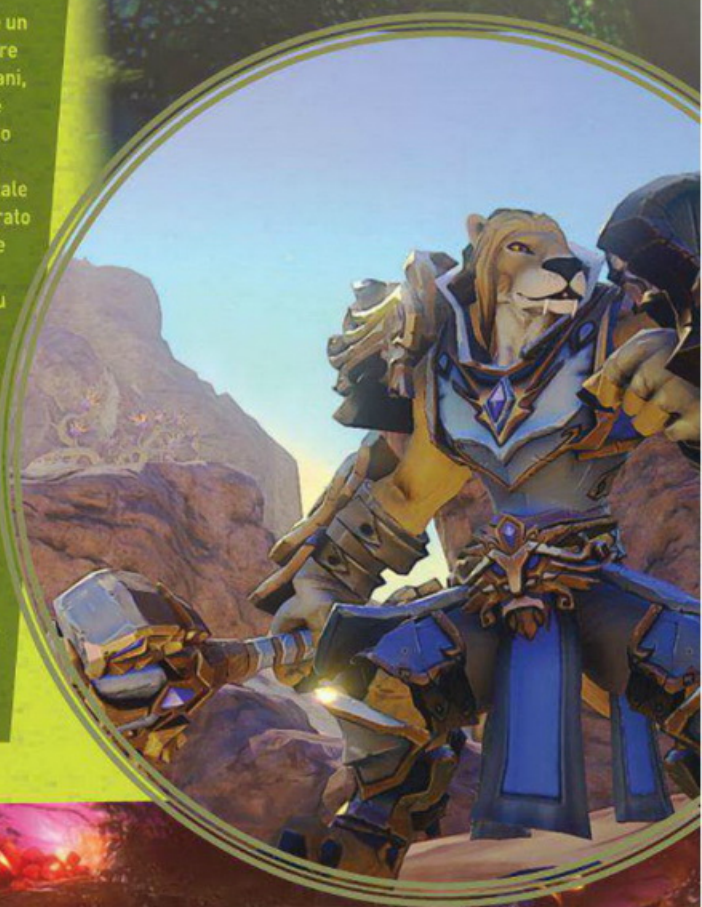
EVERQUEST TORNA CON UN TERZO, SCONVOLGENTE, CAPITOLO. IL MONDO DEGLI RPG MMO NON SARÀ PIÙ LO STESSO!

"Quello che abbiamo voluto fare è stato creare un gioco che il mondo non ha mai visto prima. Quando uscì il primo EverQuest, si trattò di un nuova tipologia di videogame che i giocatori non avevano mai visto prima. Abbiamo voluto che EverQuest Next fosse la stessa cosa, ma sviluppando un qualcosa che non fosse mia stato visto prima. Abbiamo cercato di creare qualcosa che vorreste giocare".

Incontriamo Terry Michaels (Senior Producer di EverQuest Next) in quel di Las Vegas. L'occasione è il SOE Live 2013, conference che Sony Online Entertainmet ha voluto dedicare ai suoi titoli di testa tutti dedicati, come immaginerete, al gioco massivo in rete. Le parole del Senior Producer sono poche, ma abbastanza esplicative da chiarire un concetto, e uno soltanto: EverQuest Next non è solo il terzo prodotto di una saga evergreen che conta milioni di fan in tutto il mondo. EverQuest Next è quello che fu il suo capostipite, ossia un punto di inizio ma forse anche di arrivo per l'intero genere. La sola prospettiva di reinventare un gioco come EverQuest sembrerebbe un'eresia, eppure l'abile team di sviluppo pare non avere dubbi: per quanto la formula ludica sia collaudata, la necessità di un cambiamento era fisiologica e necessaria, onde offrire ai giocatori un'esperienza completamente nuova e appagante. In rete c'è già chi parla di rivoluzione. Come dargli torto...

"EverQuest non è un qualcosa di inedito, ma è piuttosto un fenomeno culturale che partendo dal 1999 conta oggi circa abbiamo 75.000 utenti."

Stile ricercato e al contempo originale; questa l'arma in più di SOE!

EverQuest non è un qualcosa di inedito, ma è piuttosto un fenomeno culturale che partendo dal 1999 conta oggi circa abbiamo 75.000 utenti, e 300.000 community attivissime nella produzione di film, videogame e altri media virali. Craig Palmer, Wikia CEO della serie ce lo dice con orgoglio: "abbiamo un totale di 30.000 utenti attivi al mese, il che ci rende uno dei più grandi servizi di gaming online con fan che generano traffico in tutto il mondo". Con una premessa del genere non deve meravigliare il concept che sta alla base di EverQuest Next: quello di creare una rivoluzione. Next non sarà semplicemente un mondo digitale, ma qualcosa di incredibile. Parlarne così sembra enfatico, ma a ben vedere il lavoro di SOE sa già di rivoluzione, non fosse altro per quelle che sono le chicche che vanno ad arricchire il gioco come mai nessuno aveva ipotizzato sino a oggi. Next prende quello che esiste già da tempo nel mondo degli MMO e lo amplifica oltremodo, mescolandolo a concetti del tutto inediti che lo rendono, di fatto, forse la più completa esperienza online per il gioco di ruolo in massa. Partiamo dal mondo giocabile: ampio, con ambienti tridimensionali a perdita d'occhio, nonché un ecosistema indipendente capace di ricreare una vita e una ricchezza ineguagliabili. Nani, elfi, elfi scuri, orchi, uomini leone: queste sono solo alcune delle razze che andranno a comporre la varietà presente nel gioco, costituendo di fatto una popolazione digitale mai così varia e diversificata. Molto accurato sarà anche il sistema degli abiti che, oltre a restituire un realismo impagabile nel circuito degli MMO, porrà anche enfasi su quelle che solo le distinzioni in termini di gameplay, ossia quelle che sussistono da sempre tra vesti leggere e pesanti, senza contare le animazioni realistiche di cui godranno diversi tessuti, ma è solo la punta dell'iceberg. Il team si è infatti focalizzato tantissimo anche sulle espressioni facciali tant'è che, come rivelatoci da Rosie Rappaport (Senior Art Director), il più del lavoro sarebbe stato fatto su occhi e bocca, così da restituire un'impagabile realismo. Next si discosta quindi dai precedenti del settore, legato indissolubilmente a uno stile cartoon emancipato dall'arrivo

La varietà delle creature è incredibile ma ancor più incredibile è come ognuna di esse si comporti all'interno dell'economia del gioco.

di World of Warcraft, puntando piuttosto a un inatteso realismo tanto che, oltre ai personaggi, è lo stesso mondo di gioco a essere tinteggiato con maturità ed eleganza. Le scelte, in tal senso, sono tantissime, non ultima la possibilità di distruggere praticamente ogni elemento a schermo, influendo così sull'ambiente di gioco. Terry Michaels, ancora una volta, è illuminante: "probabilmente uno dei punti focali del gioco è la costruibilità e la distruttibilità del mondo che abbiamo creato, il che apre l'opportunità per i cambiamenti permanenti di vita. Il nuovo sistema A.I. che abbiamo creato è molto importante, perché consente di far percepire il mondo realistico come un mondo attuale, con personaggi che vivono le loro preoccupazioni e i loro bisogni, in modo tale che il mondo sia in costante mutazione, con i bisogni dei protagonisti che si muovono di pari passo". In Next, in pratica, tutto sarà distruttibile tanto da noi quanto dai nemici, trasformando l'intero ambiente giocabile in un autentico campo di battaglia; noi in primis abbiamo testato la distruttibilità del setting in uno scontro con una creatura enorme e questa ha attaccato le mura della nostra cittadella provocandone la caduta. I limiti, di fatto, sono lasciati alla fantasia del giocatore cosicché immaginare di chiudere una partita PvP facendo cadere da un ponte (appositamente abbattuto) un ignaro nemico ora non è più un'ipotesi così remota.

La Straordinaria cura nella fattura dei personaggi così come quella delle immense location che fanno da sfondo al titolo.

MULTIFORME INGEGNO

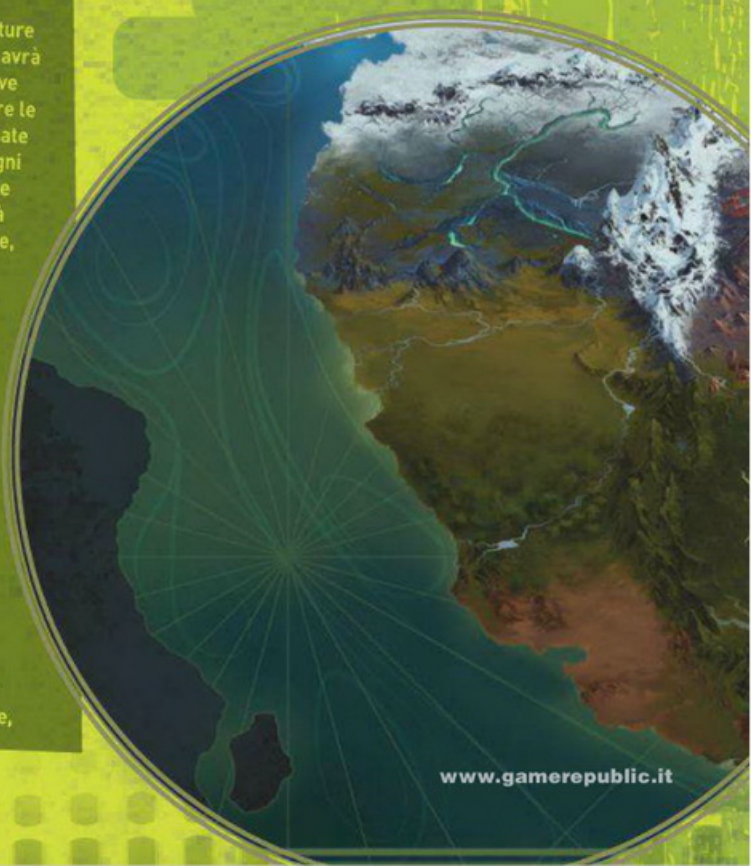
Ma i fiori all'occhiello sono tanti, tantissimi se si pensano a quelli che erano i limiti imposti, sino a oggi,

"A questo punto dovreste ormai aver chiaro che EveQuest Next è qualcosa che potrebbe cambiare sensibilmente il concetto stesso di MMORPG."

nello sviluppo di un titolo online. Il comparto animazioni è uno di questi e EverQuest Next, come sempre, fa dispiego di una qualità eccezionale. Le razze, animate nei loro tratti tipici, sono uno spettacolo da guardare. Che sia un impacciato nano o uno scattante elfo, il carattere del personaggio dà bella mostra di sé già grazie ai suoi movimenti. Chiude il comparto animazioni il cosiddetto "movimento eroico", una movenza in stile parkour che si potrà combinare con l'effetto delle magie e dei poteri speciali per rendere ancora più coreografici i combattimenti, senz'altro una delle caratteristiche più utili per dare una certa varietà al gameplay. Del resto l'idea è quella di rendere il gameplay versatile e adattivo, come spiegatoci dal team di sviluppo. Jeff Butler (Creative Director) ci ha spiegato, in tal senso, che la scelta del parkour è stata fondamentale. Esso non è solo una trovata stilisticamente accattivante, ma ha quel dinamismo tale da potenziare il divertimento dell'utente in ogni singolo momento di gioco: "In questo senso il parkour ha giocato un ruolo fondamentale, poiché ci ha permesso di rendere molto vario e distruttibile l'ambiente di gioco". Il vero traguardo a cui mira il team di sviluppo rimane comunque quello di cambiare il cuore del gioco. All'inizio, infatti, si potrà scegliere solo tra una rosa di otto classi. Quelle basilari, ed estremamente semplici, cosicché anche i neofiti del GDR online possano spratichirsi. Tuttavia, andando in giro per il mondo, affrontando le numerose avventure proposte, il nostro personaggio avrà la possibilità di apprendere nuove classi in modo da poterne fondere le abilità e creare classi ad hoc basate sullo stile di gioco dell'utente. Ogni classe avrà poi a disposizione due armi differenti, e ognuna inciderà sensibilmente sul modo di giocare, permettendo di eseguire azioni diversificate. In tal senso il mago potrebbe, ad esempio, raccogliere i nemici in un punto, teletrasportarsi al sicuro, e falli esplodere in comodità dalla distanza con un unico, precisissimo, colpo.

FARE LA DIFFERENZA

Ma il mondo di Next non è solo questo. Il titolo è difatti così complesso da poter essere considerato "a strati", con diverse location sotterranee tanto importanti quanto quelle in superficie. L'esperienza esplorativa è incentivata oltre modo e costituisce,

La mappa del mondo di gioco è immensa e stratificata. Questo significa che oltre alla superficie ci saranno vari livelli sotterranei, utili per ore e ore di esplorazione e grinding.

Pur nei suoi colori sgargianti, EverQuest Next mantiene un profilo generalmente più serioso e meno fanciullesco rispetto alle altre produzioni.

senza mezze misure, uno dei capisaldi del gameplay. Esplorare un dungeon, una miniera o una città avrà una ripercussione sull'intero mondo di gioco, con conseguenze tangibili non solo per noi, ma per tutti i giocatori. L'I.A. che gestisce EverQuets Next lavora difatti per rendere l'esperienza di gioco sul server coesa e massiva, come? Semplicemente lasciando che le nostre decisioni influenzino il gioco degli altri e viceversa. Se, sino ad oggi, svuotare un'istance del suo bottino non costituiva un problema per gli altri utenti, con Next la questione si fa più complessa. Ripulite una zona dei suoi tesori e gli altri utenti potrebbero non trovarvi nulla. Uccidete un branco di lupi all'ingresso di un bosco e spianerete la strada per tutti i giocatori che vi seguiranno. Il team ha lavorato affinché l'esperienza di gioco fosse realistica in tutto e per tutto, tant'è che molte delle creature del gioco godranno di tutta una serie di "istinti" che le porteranno ad agire con cognizione di causa. EverQuest si sradica dal vecchio concept di mostri/fantocci pre-calcolati e ci consegna creature bramose e intelligenti. Uscite dai confini sicuri di una città e un gruppo di orchi potrebbe attaccarvi. Banditi potrebbero derubarvi o magari NPG potrebbero chiedervi aiuto. Ogni vostro comportamento avrà quindi delle conseguenze: i personaggi terranno conto delle vostre azioni e delle vostre scelte, e tutto ciò che subirà un cambiamento avverrà in maniera irreversibile. Queste situazioni saranno poi particolarmente evidenti nel corso dei "Rallying Calls" (prima noti come "Public Quest") che potrete decidere di ignorare bellamente o di supportare. Potrete quindi decidere in totale autonomia se dare il vostro contributo o se ignorare l'evento, consci che tanto in base alle vostre azioni, quanto a quelle degli altri utenti, il mondo di gioco potrebbe cambiare in modo del tutto imprevedibile. Detta in parole povere: villaggio sotto attacco? Potremmo ricostruirlo o saccheggiarlo. Quando una Rallying Call finisce, il mondo cambia aprendo le porte a nuove "Calls" o, perché no, chiudendone altre.

IL TOCCO DEL CREATORE

Ultima delle feature inedite del gioco sarà il cosiddetto sistema di Landmark, ossia la possibilità che l'utente crei il proprio mondo di gioco tramite un apposito tool pubblico presente nel gioco. Il kit di creazione sarà estremamente versatile, e permetterà all'utente di creare ogni sorta di contenuto che potrà poi essere venduto o scambiato con gli altri tramite il "Player Studio". Basandosi sull'ormai popolare modello di crea/condividi, il team rimette quindi nelle mani del giocatore un ampio ventaglio di scelte, puntando il tutto per tutto sulla creatività e sulla fantasia di quella che è la più grande community di gioco online esistente. SOE, insomma, vuole puntare molto sulla creatività dei giocatori così da far diventare EverQuest Next "il miglior open world in continuo sviluppo". A questo punto dovreste ormai aver chiaro che EverQuest Next si prospetta davvero come un cambiamento epocale nel mondo degli MMORPG. Il team di sviluppo è concentrato per fornirci un'esperienza ludica intensa e appagante, il cui risultato finale pare avere, sin da ora, le premesse per un successo assicurato. La sensazione è quella di essere a una svolta: da qui in poi giocare online non sarà mai più come prima.

In quel di Las Vegas abbiamo avuto l'occasione di intervistare Dave Georgeson (Director of Development of the EverQuest Franchise), Darrin McPherson (Lead Designer) e Dave Mark (Storybricks Co-AI Lead) per farci raccontare alcune di quelle che sono le nuove caratteristiche del gioco, su tutto la complessa e raffinata I.A. che renderà il mondo di Next ricchissimo e vibrante.

GR: EverQuest Next è probabilmente l'MMORPG più ambizioso di tutti i tempi. È stato evidentemente una grande sfida svilupparlo e vorrei sapere se avete scelto di proposito la strada più difficile.

Dave Georgeson: Assolutamente! È stato così. Quel che abbiamo voluto fare è creare qualcosa che fosse assolutamente nuovo, e questa è certamente una bella sfida. C'è stato un grande salto di qualità rispetto al secondo capitolo della serie, ma questo è esattamente quello che volevamo. Volevamo portare un'esperienza nuova ai giocatori ma che fosse comunque connessa all'originale EverQuest. Quel che abbiamo voluto creare è una fusione tra i concetti originali, e le novità presentate dall'industria di oggi, miscelandole per creare qualcosa di mai visto prima. Quando il primo EverQuest è arrivato sul mercato, era qualcosa di veramente speciale, era l'unico esponente di quel genere ed è per questo che tutti lo giocarono! Quando è cominciato lo sviluppo di Next ci siamo chiesti se effettivamente valesse la pena sviluppare un gioco identico al suo capostipite e ci siamo risposti di no. I giocatori hanno bisogno di cose nuove e fresche, ecco perché pur prendendo spunto da quanto c'è sul mercato, abbiamo remixato il tutto per avere qualcosa di assolutamente nuovo e originale.

Dave Mark: Ci siamo fatti coraggio, e abbiamo accettato la sfida!

Darrin McPherson: Il punto è che ormai la gente sviluppa sempre lo stesso tipo di giochi. Succede di continuo che si sviluppi un titolo che è in realtà uguale agli altri, e questo è un male.

GR: Una delle cose più interessanti che abbiamo notato è la nuova intelligenza artificiale, e il modo in cui la userete in Next. Da giocatori siamo sempre estremamente interessati ad esempi pratici, per cui potreste proporci un esempio sugli impatti che la nuova I.A. avrà nel gioco?

DM: Dunque, abbiamo creato molti scenari per il gioco con cui potrete interagire. Facciamo l'esempio che vi avventuriate in una miniera per ricostruire un artefatto che salvi un villaggio. Ebbene quel che succederà nella miniera sarà diverso di volta in volta, tant'è che potreste addirittura non imbattervi affatto nella missione, perché magari qualcuno potrà averla ricevuta al vostro posto. È un'esperienza di gioco diversa, perché tanto voi che gli altri utenti condividete per davvero lo stesso mondo di gioco. Tornando alla miniera, vi potreste trovare all'interno degli orchi, magari in un piccolo gruppo, o magari in numero esorbitante, perché intenti a proliferare per prendere il controllo della zona. Potreste, infine, non trovarne affatto, perché qualche giocatore prima di voi li potrebbe aver uccisi tutti. Il mondo evolve di pari passo a come gli utenti lo faranno evolvere, e questo è un grande esempio di come le cose possono cambiare e di come lavora l'I.A. del gioco.

DMP: Ovviamente anche gli NPC come i mostri hanno una propria personalità, che determina il loro comportamento e il modo in cui fanno le cose. Per fare un esempio simile a quello di Dave, potrebbe succedere che un gruppo di orchi vi tenda un'imboscata per ottenere dei soldi mentre siete in viaggio verso una città. Gli orchi potrebbero pensare di attaccarvi perché siete lontani dalla città e quindi non ci sono guardie a proteggervi. Gli orchi, in pratica, hanno il vostro stesso desiderio di bottino! Il mondo di EverQuest Next è mosso dai vostri stessi desideri, pertanto quelle che sono le vostre ambizioni e i vostri desideri, potrebbero essere anche quelli degli NPC.

GR: Durante la demo abbiamo visto alcuni giganteschi mostri colpire le mura della città. Sarei curioso di sapere qual'è il livello di distruttibilità nel gioco.

DG: Tutto è distruttibile, puoi distruggere tutto! Certo, dipende da quanto grandi hai i pugni (ride)!

DM: Tutto dipenderà da quanto si impegnerà il nostro Techincal Director! State attenti, perché potremmo far letteralmente esplodere il vostro computer!

■ L'interazione con l'ambiente avrà le sue conseguenze, sia immediate che a posteriori, su tutto l'ecosistema di gioco. Incredibile!

a cura di Michele Giannone

IL RITORNO DEL CAVALIERE OSCURO

GINS

A meno che non vi siate chiusi in ritiro spirituale sulla più alta delle montagne della Cina meridionale, un po' come fatto dall'eremita Bruce Wayne in quello che è stato probabilmente il periodo più importante della sua vita, sarete senza dubbio stati completamente trascinati da un decennio coinciso incontrovertibilmente con una nuova età dell'oro per i supereroi dei fumetti e tra questi, non citare lo straordinario lavoro svolto da Christopher Nolan sull'Uomo Pipistrello sarebbe un'eresia. Ma se da un lato il Batman al cinema ha segnato il ritorno in grande stile del cavaliere oscuro, è anche sulle console di attuale generazione che l'uomo pipistrello ha ottenuto le vittorie più inattese. Consci che, solitamente, i tie-in di pellicole di successo si rivelano quasi esclusivamente flop oltraggiosi rispetto al film di origine, Warner Bros. ha pensato bene di evitare di legare la trilogia di Nolan e una prodotto cross mediale e regalare al Batman poligonale una serie tutta sua, legata indissolubilmente al nome dell'ospedale psichiatrico/penitenziario in cui, alla fine di ogni battaglia, il cavaliere oscuro rinchiude il cattivo di turno... almeno sino alla successiva evasione! Dopo due capitoli consegnatici dall'abile team di Rocksteady, questa terza incarnazione è stata consegnata alle mani di WB. Games Montréal che, seppur supportato nello sviluppo dal team originale, ha comunque avuto carta bianco sullo sviluppo del prequel.

Batman: Arkham Origins prende le distanze dai suoi predecessori ma lo fa in modo quasi subdolo, sotto forma di prequel cosicché, dicono i malpensanti, se ci sarà un fallimento si lascerà al team originale il compito di sviluppare un terzo capitolo "vero", che faccia da prosieguo alle vicende di Arkham City, ad oggi probabilmente il più bel videogame di Batman a disposizione sul mercato, l'unico in grado di offrire una Gotham City tanto curata quanto viva, dal grattacielo più alto sino alla città sotterranea, così ricca di storie, intrecci, personaggi leggendari ed enigmi sepolti. Il gigante dell'intrattenimento

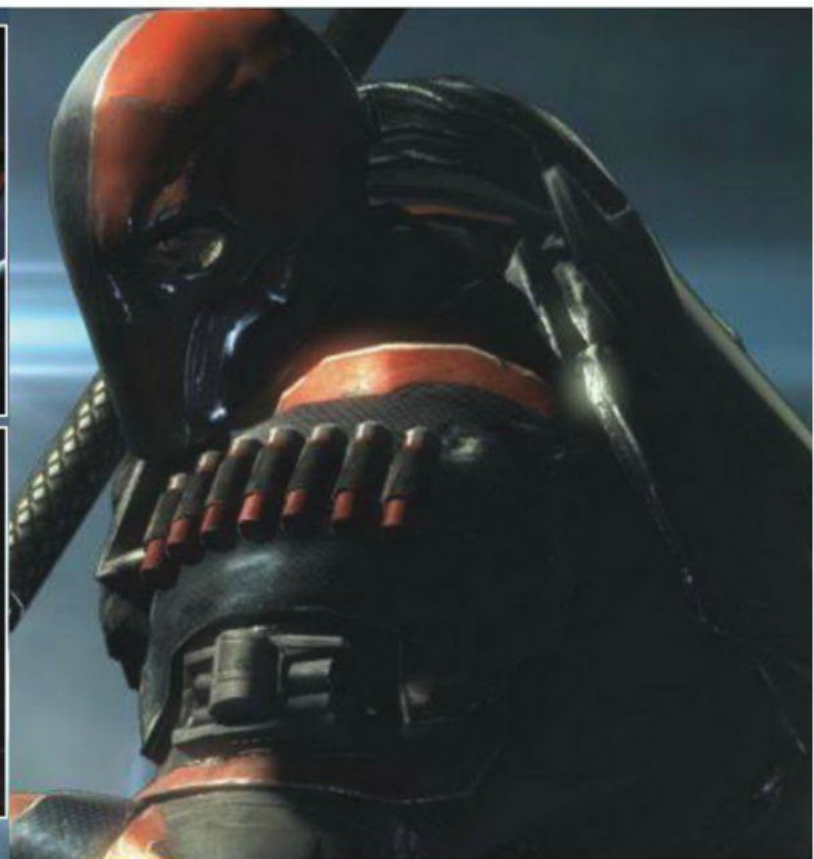
ARKHAM ORIGINS:
MASCHERE A CONFRONTO

Secondo molte voci, questo prequel della serie Arkham potrebbe essere solo un contentino, atto a calmare la fame dei fan di Batman in attesa del prossimo kolossal previsto sulle console di nuova generazione. A ogni modo, WB. Games Montréal parrebbe seriamente impegnata a non far rimpiangere i capitoli predecessori, regalando a Batman ed all'intera Gotham un'iterazione ancor più spettacolare della precedente. Per quanto ancora poco ci sia stato dato modo di vedere riguardo il gameplay nel suo totale, quello di cui siamo certi è che le (intoccabili) meccaniche messe a punto sinora dalla serie saranno ancora protagoniste, implementate da nuovi gadget e capacità che siamo curiosi di scoprire come legheranno con un Batman ben più giovane di quello conosciuto in precedenza. In tal senso tornano quegli stilemi che hanno fatto la fortuna della serie come il sistema di combattimento Freeflow, e la celebre Modalità Detective che, a detta del team, avrà adesso una maggiore importanza nell'economia di gioco, nonché una maggiore profondità. Per ciò che concerne la trama, il pretesto parrebbe tanto abusato quanto potenzialmente sollazzante: Maschera Nera, nella notte di Natale, ha deciso di mettere sulla testa del Pipistrello una considerevole taglia grazie a cui diversi celebri villain cominceranno a dare la caccia all'Uomo Pipistrello. Questo incipit, come capirete, è per ora un pretesto più che valido per tirare in ballo un grande quantitativo di volti celebri e costituisce, di fatto, una garanzia per un'azione al fulmicotone, adrenaliniche scazzottate e funambolici voli sui tetti di una città estremamente più varia e grande rispetto a quella conosciuta in Arkham City. Il team ha poi ben pensato di introdurre, per la prima volta, una componente multigiocatore che andrà ad affiancarsi alla ben nota serie di sfide cui i precedenti capitoli ci hanno abituato. Una scelta forse figlia delle necessità di mercato, ma che lascia comunque spazio a trovate interessanti. Piuttosto che puntare quindi a un frettoloso sviluppo interno, Warner ha deciso di affidare a Splash Damage (Brink) lo sviluppo di una modalità "diversa", che sappia riunire alcune delle caratteristiche del gioco (come la Modalità Predatore di Batman) in una arena multigiocatore. Il risultato è un multiplayer 3 Vs 3 Vs 2 in cui le squadre da tre sono rispettivamente affidate a Bane e al Joker, mentre quella da due è costituita dal dinamico duo Batman ® Robin. Apparentemente senza senso, la modalità è invece molto più solida di quel che si penserebbe e merita un approfondito chiarimento: all'inizio del match si può far parte della squadra di Joker, di quella di Bane,

■ Siamo certi che l'Unreal Engine 3 compirà ancora il suo dovere, soprattutto con la generazione attuale ormai al tramonto.

americano, quindi, detentore assoluto dello sfruttamento dei diritti dell'uomo pipistrello della DC Comics, si avvia a una nuova sfida, che potrebbe essere non meno ardua di quella che attendeva Rocksteady agli albori dello sviluppo di Arkham Asylum. È ormai senza ombra di dubbio che ogni fan che si rispetti della serie (e dei bei giochi più in generale) si attenda grandi cose dal prossimo Batman: Arkham Origins, aspettative che sarà dura rispettare, soprattutto dopo l'abbandono del progetto anche da parte di Paul Dini, sceneggiatore storico di Batman che aveva lavorato sui due capitoli precedenti.

■ La trama alla base del terzo capitolo, per quanto oscura, è ispirata alle vicende dell'albo Batman: Legends of the Dark Knight e dalla graphic novel Batman: Year One.

■ Anche se più giovane, l'uomo pipistrello non sembra certo meno determinato.

o scegliere di darsi alla caccia nei panni del team di eroi. In quest'ultimo caso parliamo di un gameplay del tutto sovrapponibile a quello del single player, con tanto di gadget e Modalità Detective. I nemici saranno invece limitati all'azione sul suolo armati, come ci si potrebbe immaginare, secondo i più classici stilemi del deathmatch in terza persona. Diverse bocche di fuoco, un sistema di coperture dinamico, e alcune differenziazioni in base alla squadra di appartenenza, conformano la prospettiva di un gameplay veloce e dinamico in quello che è fondamentalmente un gioco a punti, in cui conquistando apposite postazioni le squadre si garantiscono bonus e respawn. Tutto parrebbe nella norma, se non che Splash Damage ha impostato il tutto affinché si crei una sorta di "equilibrio" in cui uccidere il primo avversario che si scorge non è, di per sé, sufficiente alla vittoria. I malviventi sono infatti deficitati da un apposito indicatore di paura, il cui aumentare è connesso all'efficacia dei metodi di cattura del duo di eroi. Questi ultimi, invece, possono essere vittime del fuoco nemico, garantendo ai villain una serie di consistenti bonus per ogni uccisione. Le due squadre di malfattori, infine, non coopereranno, ma si sfideranno secondo i canoni del genere degli sparatutto in arena. Il risultato è quindi un mix di sparatorie e squisitezze tattiche in cui, più che in altri titoli, ogni attimo è potenzialmente utile a ribaltare la situazione. Arkham Origins, insomma, non tenta solo di dare in pasto al giocatore un nuovo capitolo della serie, ma si preoccupa d farlo con stile, secondo i canoni imposti dal lavoro di Rocksteady, con tanto di qualche tocco di classe che possa "aggiornare" il gameplay. Se questo binomio tra single player e multiplayer funzionerà non è dato ancora saperlo, tuttavia è innegabile la voglia di vestire ancora una volta i

Recensioni

IL VIDEOGIOCO ALLA GOGNA

Una delle tante cose che vanno perdute, quando il filtro della critica si sposta dal cinema ai videogiochi, è il valorizzare l'umorismo e l'irriverenza, se ben realizzate s'intende, come punto a favore di una produzione. Saints Row IV e Killer is Dead, al di là di ogni considerazione in merito alla qualità del gameplay, hanno il grandissimo merito non solo di non prendersi sul serio, ma di criticare gli atteggiamenti di colleghi più pretenziosi e altisonanti. Entrambi, sono il riflesso di un modo di creare videogiochi appartenente, rispettivamente, all'emisfero occidentale e orientale del nostro mondo. In Saints Row IV viene messo in ridicolo il modello machistico del videogioco contemporaneo. E, di fronte a storyline come quella del seppur ottimo Splinter Cell: Blacklist, che sprizza suprematismo americano da ogni missione, il commento si fa ancora più pungente. In Killer is Dead, invece, ad essere irriso è l'eroe da anime/videogioco tutto d'un pezzo. Persino le strane protesi meccaniche strizzano l'occhio agli stereotipi rifilati quasi ossessivamente dalle produzioni nipponiche. E che dire della famigerata "Modalità Gigolò"? Criticata tendenziosamente sul web per il suo essere sessista, acquista un nuovo senso se collocata nell'ottica della parodia. Mondo Zappa non è forse l'emblema stesso di quell'atteggiamento sessista, sguaiato e infantile dell'otaku medio? Suda 51, secondo chi scrive, è stato frainteso. Il suo non è mai stato un tentativo di introdurre tematiche sessuali all'interno del videogioco in maniera matura, ma piuttosto di stigmatizzare il modo in cui sono vissute e filtrate da un'intera industria, pubblico incluso. Applausi a lui e a chiunque tenta, più o meno consapevolmente, di provare a farci leggere tra le righe.

Guglielmo De Gregori

68 Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist

IL MANIFESTO DI GR

La critica videoludica è un esame ponderato e argomentato di un'opera multimediale interattiva finalizzato a valutarne correttamente e in modo unitario contenuto ed estetica. Le recensioni di GR si rivolgono ai Conscious Gamer (categoria che ebbe origine sulle pagine di Game Republic n. 34), videogiocatori consapevoli del valore culturale e artistico del medium videoludico e della centralità del gameplay tra i parametri di giudizio. GR rifiuta quindi la vecchia visione della recensione come analisi tecnica del videogioco e si batte per una meritocrazia dell'industria, cercando di orientare gli acquisti dei lettori verso prodotti di qualità.

WINNING ELEVEN

	MARCO ACCORDI RICKARDS	FRANCESCA NOTO	GUGLIELMO DE GREGORI	GIANPAOLO IGLIO	LORENZO FAZIO	ANDREA PEDUZZI	LEON GENISIO	RAFFAELE GIASI	VALERIO PASTORE	MICHELE GIANNONE	MANUELE PAOLETTI
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: BLACKLIST	9	8	6	8	8	9		8	8	9	9
TOTAL WAR: ROME II	9	9	8	9	9	7			9	8	
FINAL FANTASY XIV		9		8	7	7		8			
SAINTS ROW 4		9	7								
PIKMIN 3	8	8		8	9	6	8				9
DIABLO III	8	9	7	6	8		8		9	9	8
PAYDAY 2			8	7			8	6	8	7	
KILLER IS DEAD	8	7	6		9			7		8	8
DOTA 2	9		9				9	8			

I TRE VOLTI DI FISHER

Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist

Quando Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist si presentò ai nostri occhi nel corso di un evento dedicato in quel di Parigi giusto qualche mese fa, la prima cosa che il team ci disse è "player's choice", ossia "la scelta del giocatore". Lì per lì la cosa non fu chiarissima. Nella nostra testa riecheggiavano ancora i trailer dell'E3 2012 in cui un letale Sam Fisher si aggirava sotto al sole indisturbato uccidendo i nemici senza timore di allarme. Eravamo delusi. Ma quando, poi, la vera natura del gioco si palesò, capimmo cosa intendeva Ubisoft Toronto con "scelta del giocatore". Lo capimmo allora, e pad alla mano lo abbiamo capito ancora meglio adesso. Ma andiamo per gradi. Ambientato, come nella migliore tradizione fanta-politica, ai giorni nostri, Blacklist ci vedrà, ancora una volta, nei panni della spia americana Sam Fisher. Un occhiello a questo punto è d'obbligo, perché è impossibile non restare per un attimo ammirati dall'evoluzione che il personaggio ha avuto negli anni. Il Fisher di Blacklist è un soldato avanti negli anni, ormai brizzolato, ma che non ha ancora fatto il suo tempo. È un uomo risoluto, conscio che talvolta una situazione drastica richiede una soluzione alessandrina. Di fatto è ormai l'archetipo de "l'uomo giusto al momento giusto", sebbene con il peso degli anni condivida il peso delle responsabilità. Il Presidente lo sa, ed ecco perché dopo un devastante attacco terroristico alla base americana di Guam, gli viene affidata la gestione e il comando di una task force speciale: la Fourth Echelon. L'obiettivo della 4E è chiaro: fermare la minaccia terroristica rivendicata da un gruppo noto come "gli Ingegneri" che, proprio dopo Guam, hanno rilasciato in rete una "blacklist", ossia una lista di obiettivi sensibili ai prossimi attacchi. Ogni obiettivo ha un nome in codice che lo rende solo vagamente identificabile (come ad esempio "Consumi Americani"), ed ognuno di essi si verificherà su territorio americano ogni sette giorni se, e solo se, l'America non ritirerà tutte le truppe spiegate nel mondo. Fisher, coinvolto in prima persona nei fatti di Guam, non può fare a meno che accettare l'onere, imbarcandosi in una trama che da

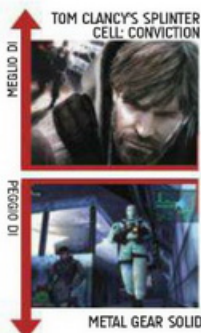
DETTAGLI

FORMATO: PS3, Xbox 360, Wii U, PC
ORIGINE: CANADA
PUBLISHER: UBISOFT
DEVELOPER: UBISOFT TORONTO
MULTIPLAYER: SÌ / SÌ (ONLINE

MEGLIO DI

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CONVICTION

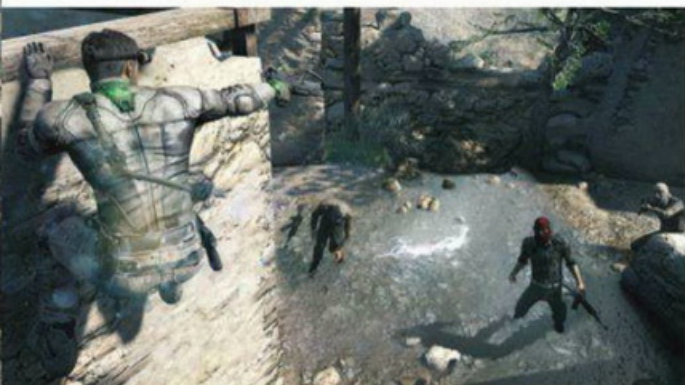
PEGGIO DI

METAL GEAR SOLID

FAQs

POSSO GIOCARE A BLACKLIST SENZA AVER GIOCATO A CONVICTION?
Sì. Anche se la trama di Blacklist è la diretta conseguenza del capitolo precedente, si può fruire del plot anche essendo a digiuno degli episodi precedenti. Alcuni personaggi risulteranno ignori, ma il gioco da comunque abbastanza informazioni da rendere il tutto comprensibile.

POSSO GIOCARE CON UN AMICO ANCHE OFFLINE?
Sì. Le missioni 4E di Blacklist possono essere giocate sia da quattro utenti online che da due giocatori in split screen.

POSSO CAMBIARE STILE DI GIOCO NEL CORSO DI UNA PARTITA?
Assolutamente sì! Blacklist propone un gameplay adattivo che, nelle fasi più avanzate, permette addirittura di cambiare il proprio equipaggiamento sul campo.

Up: Non lasciatevi ingannare dall'immagine! Blacklist è uno Splinter Cell vecchia scuola in cui il buio e la pianificazione saranno vostri preziosi alleati... anche se niente vieta di giocarlo alla John Rambo.

Right: La trama è complessa, matura e perfettamente aderente allo stile di Tom Clancy.

Bengasi a Londra lo porterà in giro per il mondo in una corsa contro il tempo: quale sarà il prossimo obiettivo e chi sono in realtà gli Ingegneri? Questa, senza spoiler, è la trama di Splinter Cell: Blacklist. Una trama degna della migliore tradizione "clancyana" che finalmente porta una sferzata di coinvolgimento e intelligenza in una serie che, soprattutto negli ultimi capitoli, si era ritrovata zoppicante. Oltre alla caratterizzazione di personaggi quanto mai espressivi, Blacklist propone infatti un plot maturo e interessante i cui risvolti non sono solo un pretesto per un'azione su schermo (sia essa infiltrativa o mortifera), ma nascondono persino delle chiavi di lettura molteplici, come un velato attacco all'ideologia militare americana o l'interrogativo su quanto possa essere influente il peso della responsabilità sulle spalle di un solo uomo. Blacklist torna insomma, anche solo narrativamente, alle origini di Splinter Cell consegnandoci tra le mani un plot che non fatica a meritarsi la firma del maestro Tom Clancy e che, soprattutto, tiene lo spettatore attaccato allo schermo sino alle sue adrenaliniche battute finali, senza riservare graditi ritorni e colpi di scena.

Se avete giocato Conviction allora sappiate che Blacklist ne è la diretta conseguenza. Quanto di buono c'era nel predecessore è stato rimaneggiato, migliorato e affinato, consegnando all'utente un'esperienza di gioco quanto mai completa e coinvolgente, capace di tenervi incollato allo schermo per ore e ore di gioco. E visto che di ore si parla, togliamoci subito una pietra dalla scarpa e rassicuriamo chi si era lamentato della longevità del predecessore. Blacklist è infatti un gioco lungo, alla cui campagna principale si affiancano tante missioni secondarie del tutto superflue ma comunque molto avvinghianti. Il gameplay, inoltre, è ostico quanto basta da tenerci impegnati, e poco importa quale sia il vostro approccio al gioco, dovrete comunque faticarvi il checkpoint con dedizione, rilasciando, in fin dei conti, anche un certo gusto nostalgico nella conquista dei vari punti di controllo. Chiarito questo, concentriamoci su quelle che sono fondamentalmente le novità di questo capitolo. Trovate come la corsa dinamica (a sua volta ereditata da Assassin's Creed), coperture dinamiche e sistema di esecuzioni (ossia la possibilità di uccidere con un colpo solo uno o più nemici previo il caricamento di un apposito indicatore) sono infatti ancora lì e hanno subito, in fin dei conti, ben poche rifiniture. Tenendo presente quanto abbiamo detto in apertura, Blacklist si prodiga piuttosto di offrire al suo giocatore quello di cui ha bisogno per approcciarsi alla missione in modo tattico, configurando fondamentalmente quelli che sono tre stili di gioco: Fantasma, Pantera e Assalto. Qui si riassume il concetto sopraccitato di "player's choice", definendo, a conti fatti i tre dogmi del gameplay che potremmo tradurre in altrettante tipologie di giocatori: "infiltrato non letale", "assassino silenzioso" e "soldato d'assalto". Abbandonando i canoni dello stealth a tutti i costi, Blacklist dà quindi al giocatore la possibilità di intraprendere lo stile di gioco che preferisce, venendo in aiuto dell'utente con una forte caratterizzazione di tipo ruolistico. Se una volta i gadget di Sam erano, tutto sommato, alla portata di tutti, con Blacklist è adesso il giocatore a decidere il proprio equipaggiamento, conscio che la preparazione a un approccio stealth richiederà non solo un certo set di armi e gadget, ma addirittura tute, pantaloni, guanti, scarponcini e visiori appositamente dedicati. Ubisoft Toronto ha quindi aumentato esponenzialmente gli approcci possibili, complici due nuove variabili: il primo è quello di un set di mappe quanto mai variegato e funzionale, i cui percorsi alternativi sono molteplici ed a uso e consumo dei giocatori più scrupolosi, il secondo è invece l'introduzione del "Paladin", un aereo in costante movimento che fungerà anche da base e hub per la squadra che Fisher

"IL FISHER DI BLACKLIST È UN SOLDATO AVANTI NEGLI ANNI, ORMAI BRIZZOLATO, MA CHE NON HA ANCORA FATTO IL SUO TEMPO."

metterà in piedi.
Seguendo quello che è un concept ormai molto caro allo sviluppatore transalpino, anche Blacklist introduce la "base potenziabile" in cui convergono le risorse, i personaggi e fondamentalmente anche i menù di gioco. Imponente e tecnologico, il Paladin è, di fatto, la base mobile del Fourth Echelon e sarà anche parte di alcune delle sottotrame del gioco visto che, fondamentalmente, rappresenta l'occasione per il giocatore di concentrarsi su quelli che sono i rapporti tra i personaggi. Nulla di complesso come in titoli alla Mass Effect, ma comunque apprezzabile per capire quali sono i rapporti di fiducia/sfiducia che intercorrono nella squadra, senza dimenticare quello che è il lato più umano del nostro granitico protagonista. Ciò detto, i compiti principali di questo "paladino dei cieli" sono fondamentalmente altri, in primis quello di fare da hub a tutte le missioni del gioco, siano esse parte della campagna principale o meno, così come esso funge anche da accesso per la modalità Spie Vs Mercenari. Il Paladin può inoltre essere potenziato, aumentando la sua portata, la sua potenza e fornendo allo staff di 4E strutture sempre più complesse e funzionali che, di fatto, si traducono per Sam nella possibilità di acquistare equipaggiamenti sempre più letali, nonché nello sblocco di gran parte delle missioni secondarie. Anche queste ultime si evolvono direttamente da quelle viste in Conviction e brillano non solo per qualità, ma soprattutto per varietà. Da soli, con un amico in split screen o sino a quattro utenti online, si possono quindi intraprendere le più disparate missioni, siano esse di infiltraggio o di omicidio, qui presenti anche nella classica modalità "orda", ma con quel tocco di strategia che permea, come avrete intuito, l'intero gioco. La stessa bellezza pianificativa del gameplay in singolo è infatti parte integrante anche delle missioni secondarie, il che si traduce nell'attento studio delle routine nemiche, dei livelli (talvolta grandi quanto una mappa della campagna principale!) nonché dell'equipaggiamento. Affrontare i nemici a fuoco aperto equipaggiati per lo stealth gaming si traduce infatti in un buco nell'acqua, con il risultato che non solo si rischia di pesare alla squadra ma addirittura di far fallire la missione. La raffinatezza stilistica raggiunta con Blacklist non si dimostra, quindi, un mero orpello, ma tanto in singolo quanto in multiplayer dimostra chiaramente quanto Splinter Cell sia, fondamentalmente, l'unica valida alternativa a titoli stratificati e complessi come il ben noto Metal Gear Solid.

Ereditata, anch'essa, dai precedenti capitoli, la modalità Spie Vs Mercenari torna in pompa magna anche in Blacklist risultando, come immaginerà chi già l'aveva amata

IDENTIKIT
(COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO)

SCELTE TATTICHE: QUEL CHE MAGGIORMENTE COLPISCE DI BLACKLIST È L'ASSOLUTA LIBERTÀ CHE SI LASCIA AL GIOCATORE NELL'INTRAPRENDERE LA PROPRIA MISSIONE. CONSCI CHE GLI STILI DI GIOCO SONO TRE, IL GIOCO COMUNQUE INCORAGGIA A SPERIMENTARE APPROCCI DIVERSI COSICCHÉ, SEPPUR LEGATI ALLO STEALTH, QUALCHE VOLTE SI POTREBBE NON DISDEGNARE UN APPROCCIO PIÙ DIRETTO E VICEVERSA.

Down: In America il gioco è uscito in una lussuosa edizione che include, incredibile a dirsi, una versiona in scala del Paladin... funzionante! Gli abbiamo dato uno sguardo e il piccolo aereo non solo vola, ma è anche una scheggia!

Right: Briggs è parte integrante del team di Fourth Echelon ed è anche il personaggio pre-impostato per le partite in coop. Dal temperamento bollente, il nostro si rivelerà spesso un ottimo cecchino.

VOICE A-WARD

Dopo un'assenza durata anni, Luca Ward torna a doppiare Sam Fisher regalandogli, ancora una volta, quella voce calda e incisiva che ci aveva stregato nei tre capitoli originali. Doppiatore storico della scena italiana, ricordiamo Ward per essere stato la voce di attori quali Russell Crowe, Samuel L. Jackson e Keanu Reeves. Non bastasse l'ottimo lavoro di Ward, segnaliamo come anche il doppiaggio di tutti i comprimari sia dotato di carattere e personalità regalando una recitazione digitale, ove possibile, ancora più coinvolgente e cinematografica.

in Conviction, un ritorno graditissimo. Fondamentalmente incentrata sul lavoro cooperativo, questa modalità prevede l'azione tra due squadre che, come intuibile, sono di fatto divise in spie (dedite allo stealth e alle uccisione furtive) e mercenari (soldati d'assalto dall'enorme potenziale bellico). Divertente già agli albori, e caratterizzata da un'accentuata tendenza a favorire la cooperazione tra gli utenti della stessa squadra, Spie Vs Mercenari si distingue fondamentalmente in poche ma funzionali modalità. In quella Classica vivremo un'esperienza ludica in tutto e per tutto simile a quella del precedente capitolo, con due turni di gioco che vedranno in ballo due squadre da 2 elementi. Alle spie il compito di hackerare tre diverse postazioni nell'area, mentre ai mercenari l'oneroso lavoro di stanarle e ucciderle. A fine turno si invertono le classi, cosicché chi era spia diventa mercenario e viceversa. Ieri come oggi questa modalità funziona egregiamente, restituendo un divertimento e un coinvolgimento con pochissimi eguali nell'affollato mondo dei titoli mutligiocatore. La fondamentale idea di una costante caccia all'uomo regala attimi di puro godimento in ambo le squadre, con un'azione sempre controllata e mai caotica o "casuale". Nella sua nuova incarnazione, poi, ossia nella "Blacklist", il gioco diventa ancora più gradevole, con l'ampliamento delle squadre (ora di 4 giocatori l'una) e l'ingrandimento esponenziale delle mappe. Il bilanciamento del gioco è in tal senso più che buono e concede ad ambo le squadre ampie possibilità di vittoria. Gli approcci ai livelli imparati nel corso della campagna principale premiano l'utente, ed anche chi è a digiuno delle avventure di Fisher non disdegnerà qualche buona partita in compagnia. L'ampiezza delle mappe, unita alla necessità di coordinarsi con la propria squadra conferisce alla modalità un fascino del tutto particolare che pare la continuazione perfetta del lavoro cominciato nei precedenti capitoli. Date le premesse e il certo supporto di Ubisoft Toronto per aggiornamenti futuri, Splinter Cell: Blacklist convince a pieni voti anche sotto il punto di vista del multiplayer, costituendo un'esperienza appagante che meriterebbe di essere provata senza remore.

Raffaele Giasi

VOTO 9/10

COME INVECCHIARE CON COGNIZIONE DI CAUSA!

L'ANTICA ROMA, COME NON L'AVETE MAI VISTA PRIMA.

Total War: Rome II

Siamo nell' anno 9 Dopo Cristo e l'esercito romano ha appena subito una delle sconfitte più grandi a memoria d'uomo. Mentre Publio Quintilio Varo attraversa la foresta di Teutoburgo con il suo esercito, le forze germaniche comandate dal principe dei Cherusci, Arminio (nato in Germania ma cresciuto a Roma, e quindi a conoscenza delle debolezze dell'esercito romano) attaccano senza pietà. Chi conosce la storia sa che per le truppe di Publio Quintilio non c'è speranza, e che quindi la fuga è l'unica soluzione possibile. Ma non temete, questa non è un'interrogazione scolastica: Total War: Rome II è pur sempre un videogame. Ma si tratta a ogni modo di un videogame estremamente preciso nel raccontare eventi realmente accaduti nella Roma antica, che attraverseranno il corso della storia romana dall'epoca repubblicana sino all'età imperiale. E trattandosi appunto di un titolo strategico in tempo reale davvero enorme, la scelta degli sviluppatori è stata quella di donare al titolo la maggior verosimiglianza storica possibile, concentrandosi sulle battaglie, senza dimenticare la giusta dose politica e diplomatica. La visuale a volo d'uccello ci mostra la mappa in tutta la sua magnificenza, con la varietà dei territori e la loro morfologia unica, i piccoli accampamenti e le città (queste ultime, superano in grandezza e numero quelle già notevoli del precedente capitolo). Le regioni nella mappa della campagna principale sono costituite a loro volta dalle province, e nostro compito primario sarà quello di riuscire a controllarne il maggior numero possibile, al fine da divulgare gli editti e comandare l'appropriamento degli insediamenti. Ma non solo: Rome II introduce la possibilità di vivere in prima persona le battaglie, grazie a una telecamera sapientemente piazzata alle spalle delle unità in combattimento, garantendo un maggiore coinvolgimento durante gli scontri tra eserciti (nel prodotto finale sono presenti oltre 117 fazioni). Ed è proprio durante gli scontri che il titolo degli

IDENTIKIT

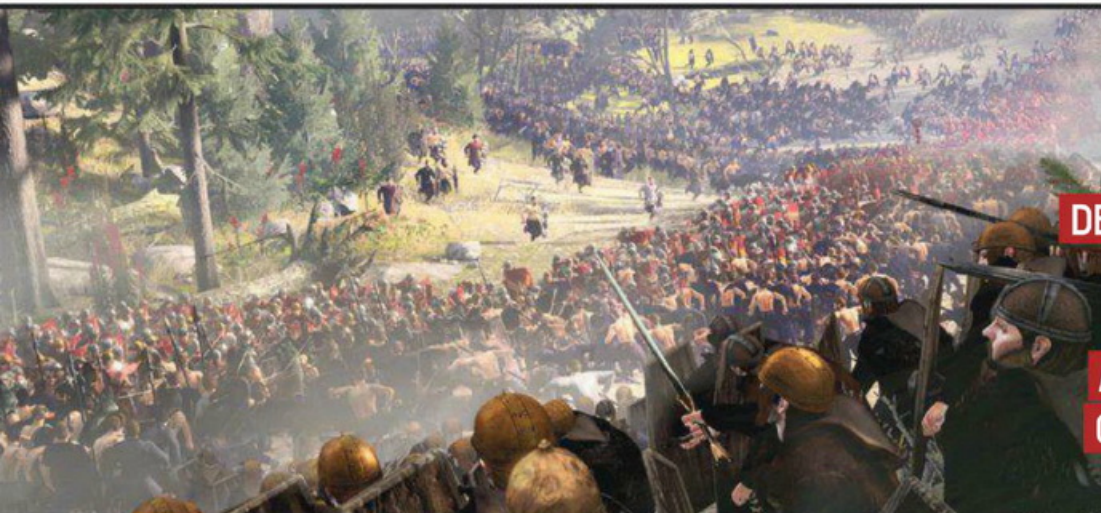
COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

VEROSIMIGLIANZA STORICA: Creative Assembly e SEGA hanno sicuramente fatto i compiti a casa, considerata la cura maniacale per quanto concerne l'aspetto storico di Total War: Rome II. Senza dimenticare un gameplay immediato e ricco di contenuti, sia chiaro.

DETTAGLI

FORMATO: PC
ORIGINE: INGHILTERRA
PUBLISHER: SEGA
DEVELOPER: THE CREATIVE ASSEMBLY
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

MEGLIO DI: SHOGUN 2
PEGGIO DI: AGE OF EMPIRES 2

Up: L'esercito romano è palesemente in difficoltà. A voi serrare le fila e conquistare la vittoria!

"I VARIEGATI ASPETTI BELLICO GESTIONALI DEL GIOCO BEN SI SPOSANO CON UN'INTERFACCIA PIÙ SNELLA RISPETTO AL PRECEDENTE EPISODIO, GARANTENDO ORE ED ORE DI LUDOGODIMENTO."

I SUONI DELLA ROMA ANTICA

Il comparto audio è caratterizzato da un livello qualitativo mai visto in una produzione del genere: se si è in possesso di un buon impianto surround, si viene letteralmente immersi nell'atmosfera dell'Antica Roma, grazie ad effetti sonori realistici perfettamente riprodotti (come i fragori delle spade, gli scudi che si infrangono o le urla dei legionari romani). Anche la colonna sonora è un passo avanti rispetto a quella già notevole del primo Total War, con un doppiaggio di alto livello che chiude un quadro sonoro realmente sorprendente.

Up: Classico esempio di cosiddetta formazione "a testuggine".

Creative Assembly mostra i decisi passi avanti rispetto al predecessore: una volta selezionato l'esercito, la mappa della campagna sfuma e viene sostituita da quella del campo di battaglia, che mostra un livello di dettaglio mai visto prima in un titolo del genere, soprattutto per quanto riguarda il numero di unità su schermo. Il compito primario è chiaramente quello di sconfiggere in toto l'esercito nemico e di conseguenza far nostro l'insediamento di turno. Una volta raggruppate le armate in un'unica formazione, o divise in due o più unità multiple, le vedremo attaccare o difendere in modo assolutamente autonomo. Che sia la cavalleria, i lancieri o le unità d'assalto (oltre ovviamente ai classici legionari e centurioni romani) l'IA degli alleati e degli avversari è realmente sorprendente, regalando la sensazione di essere parte di una grande guerra campale. E, come accennato poche righe più alto, è possibile zoomare su ogni singola sequenza del combattimento, osservando da molto vicino l'esito degli scontri, con tanto di cadaveri che a mano a mano ricoprono il campo di battaglia. L'interfaccia utente personalizzata per ciascuna fazione ben si sposta con la "line of sight", un sistema grazie al quale le truppe vedono solo le unità avversarie che si trovano effettivamente nel loro raggio visivo (ad esempio, una collina o un rialzamento del terreno possono tranquillamente rendere inefficace un attacco). Ma ovviamente, non si tratta solo di dare il via a battaglie all'ultimo sangue: gli insediamenti contengono al loro interno le strutture e l'oggettistica necessaria ad acquisire nuove unità, curandole nel caso queste subiscano danni consistenti da parte dell'avversari. Dentro gli insediamenti alleati, inoltre, potranno anche essere costruiti nuovi edifici atti ad espandere i territori in nostro possesso, fortificando allo stesso tempo anche gli accampamenti, in attesa di una nuova azione militare. La possibilità di stringere accordi diplomatici, effettuare scambi commerciali o addirittura spiare le popolazione limitrofe, mostra come il sistema gestionale messo in atto da Creative Assembly permetta un ventaglio ancor più grande di opportunità. E se vi state chiedendo quanto il lato "cinematografico" di Total War: Rome II abbia influito sul comparto estetico del gioco, SEGA ha decisamente fatto le cose in grande, affinché l'incredibile atmosfera bellica permeasse ogni aspetto del gioco. Dai dettagli di armi e scudi, sino alla resa dei volti dei centurioni romani, delle ambientazioni rurali ed urbane, oltre a una regia virtuale degli scontri che non lesina in effetti speciali ed inquadrature ad effetto. Ed il carismatico generale Gaius Fulvius Silanus è doppiato nientemeno che dall'attore Mark Strong (per chi non lo ricordasse, è stato il cattivo nel primo Kick-Ass e nell'episodio numero uno di Sherlock Holmes). Insomma, Total War: Rome 2 è un banchetto irresistibile per ogni appassionato di titoli strategici in tempo reale, assolutamente impeccabile dal punto di vista tecnico ed altrettanto da quello meramente ludico. "Veni, vidi, vici". E' proprio il caso di dirlo.

Marcello Paolillo

FAQs

QUALI SONO LE MIGLIORIE RISPETTO AL PRIMO TOTAL WAR?
Ogni singolo elemento è stato elevato alla massima potenza, dal comparto grafico al sistema gestionale.

UN PC DI FASCIA MEDIA PUÒ FAR GIRARE TRANQUILLAMENTE IL GIOCO?
Gli sviluppatori hanno garantito che non servirà un PC ultra performante per godere di Total War: Rome II, sebbene per la massima resa si suggeriscono hardware di fascia medio-alta.

SONO PREVISTI DLC PRIMA O DOPO IL LANCIO DEL TITOLO DEI NEGOZI, PREVISTO PER IL 3 SETTEMBRE?
Sì. Il Regno del Ponto è il primo DLC gratuito, mentre Sparta, il Regno di Epiro ed Atene sono giocabili sin da subito per chi ha preordinato il gioco, o scaricabili con un secondo DLC.

VOTO 8,5/10

SEMPLICEMENTE, IL TITOLO STRATEGICO DELL'ANNO.

PROVACI ANCORA, SQUARE ENIX

Final Fantasy XIV: A Realm Reborn

Il nostro verdetto su Final Fantasy XIV, ormai tre anni fa, era stato piuttosto profetico di quello che sarebbe successo. In mezzo a quell'accozzaglia, frutto di outsourcing scellerato, assenza di debugging approfondito e, in generale, tempi di sviluppo davvero troppo affrettati per un prodotto del genere, avevamo visto balenare una luce. Quella luce è probabilmente la stessa che ha guidato Square Enix nella sua decisione di non buttare tutto alle ortiche e ricominciare daccapo con un nuovo mondo, come in effetti il buon senso avrebbe potuto suggerire. L'espediente narrativo per giustificare il restyling post-débacle di FFXIV ha del brillante. Il mondo precedente è stato colpito da una catastrofe, che ha messo i regnanti di fronte all'ardua decisione di trasferire tutti i sudditi al sicuro in una dimensione alternativa, per poi tornare una volta che l'ordine su Eorzea si fosse ristabilito. Cinque anni dopo, icoloni vecchi e nuovi si ritrovano di fronte a un mondo online diverso sotto molti aspetti, tanto geograficamente che nel sistema e nell'economia di gioco. Legare la narrazione a scelte di pura produzione è un trucco che contribuisce non poco ad accrescere il senso di partecipazione alla storia e ai personaggi di questo ecosistema persistente. Soprattutto perché, in tutto questo tempo, Square Enix ha avuto il modo di infilare molti più contenuti di gioco, che approfondiscono la storyline qualunque sia la classe che decidiate di giocare. Per chi non avesse dimestichezza con la versione online della serie, FFXIV è assieme a Star Wars: The Old Republic l'MMORPG dove la trama rappresenta maggiormente il cardine dell'esperienza. Seguendo uno spirito affine a quello della serie in singolo, ogni linea di quest che deciderete di seguire con il vostro personaggio sarà accompagnata da un arco narrativo, portato avanti attraverso cutscene che nulla hanno da invidiare a quelle della controparte single player. In realtà, dopo l'avvento del tredicesimo capitolo, FFXIV è un rassicurante ritorno alle atmosfere più classiche e medioevaleggianti della serie. Se molti MMORPG (pensiamo a Rift, per citare un esempio a caso) hanno tentato di comunicare l'idea di un mondo in pericolo, solo Square Enix ha i valori di produzione sufficienti per riuscirci con adeguata forza. Il

DETTAGLI

FORMATO: PS3, PC
ORIGINE: JAP
PUBLISHER: SQUARE ENIX
DEVELOPER: SQUARE ENIX
GIOCATORI: SÌ (ONLINE)

Right: Strizzando l'occhio a Guild Wars 2, il gioco propone i cosiddetti FATE: camminate per strada e potrete unirvi in un party temporaneo per abbattere mostri giganti comparsi all'improvviso

MEGLIO DI

FINAL FANTASY XIII

PEGGIO DI

FINAL FANTASY VII

Right: Potrete spostarvi a piedi o, per fare prima, attraverso dei sistemi di fast travel, come gli immancabili chocobo, che però seguiranno dei percorsi prestabiliti.

FAQs

COM'È L'EDITOR DEI PERSONAGGI?
Le opzioni di personalizzazione sono numerosissime, tra caratteristiche fisiche, acconciature, tatuaggi etc., ma lo stile predominante degli avatar è chiaramente quello diafano della serie.

È ANCORA PUNITIVO COME FINAL FANTASY XI?
No. Per dirne una, non perderete più esperienza morendo e il grinding non occupa più un posto primario. Arrivare al level cap sarà una strada lunga ma non massacrante.

COME SI COLLOCA A LIVELLO GRAFICO?
La matrice PC del gioco ha il suo peso. Quello che colpisce maggiormente è la vastità degli spazi e la sua raffinatezza a livello naturalistico. È senza dubbio il più bucolico dei Final Fantasy.

livello di cura riposto anche nel più piccolo angolo di Eorzea ha dell'incredibile: non c'è un NPC fuori posto, un edificio che non rientri in un piano urbanistico pensato a monte o uno scorcio che non valga la pena di essere ammirato per qualche secondo tra una missione e l'altra. Il tempo concesso agli sviluppatori ha permesso loro non solo di rimettere a posto tutto quello che non andava, ma anche di adeguarsi alla scena MMO contemporanea, rendendo più interessante l'avventura e meno schiava dell'eredità di XI. Un esempio su tutti è la curva d'apprendimento. Tramite tutorial e sistemi di matchmaking intuitivi, non si ha più la sensazione di smarrimento della versione 1.0. Aiuta molto, nella versione PS3 (quella provata in sede di recensione), che il sistema di controllo con il pad, per quanto necessariamente complicato, non sfiora più i limiti dell'ingiocabilità. Anche a livello di varietà, A Realm Reborn rischia di soverchiarvi con la quantità di attività che è possibile svolgere in una sessione di gioco. Il grinding, vera croce dell'XI e di FFXIV 1.0, giova innanzitutto della presenza di un bestiario molto più eterogeneo. In altre parole, si corre raramente il rischio di trovarsi a combattere durante l'endgame con gli stessi mostri che avete incontrato alle porte della prima città. FFXIV non aspira comunque a innovare il genere in modo particolare, ma piuttosto a introdurre tutti i trend più fortunati che questi giochi hanno attraversato negli ultimi tre anni. Una quantità massiccia di quest è del tipo cosiddetto "fetching", portare oggetti da una parte all'altra, o cacciare determinate bestie. Le cose si fanno più interessanti quando si raggiungono i dungeon, ognuno dei quali ha una propria caratterizzazione narrativa, nonché estetica, e si inserisce precisamente nel grande schema della caduta e rinascita di Eorzea. Ad aggiungere ulteriore varietà sono le cosiddette "guildleve", missioni speciali che potrete affrontare in quantità limitata ogni giorno, che propongono delle sfide diverse rispetto alle normali quest, richiedendo di essere completate in un tempo prestabilito. Molte di queste attività dovranno essere affrontate in più persone, il che dà vita a quelli che sono prevedibilmente i momenti migliori del gioco. Un MMORPG, per sua stessa natura, può essere giudicato solo alla luce del poi, e sicuramente Game Republic tornerà su questo gioco nelle prossime espansioni. Quello che però è possibile dire già da adesso, è che la visione di FFXIV può essere definita ormai a tutti gli effetti compiuta. Non lasciatevi influenzare dai trascorsi burrascosi del suo sviluppo: questo mondo è quanto di meglio il genere, nella sua accezione più conservatrice, può offrire per rifinitura e ricchezza, e che da ogni centimetro dimostra la pluridecennale esperienza di Square Enix nel dare vita a universi in grado di affascinare e rapire il giocatore

Guglielmo De Gregori

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

BATTESIMO DELL'ARIA: L'ENTUSIASMO CHE SI PROVA QUANDO SI SALE A BORDO DELLA PRIMA NAVE VOLANTE, E SI APPRODA IN UNA DELLE CITTÀ PRINCIPALI, LONTANI CHISSÀ QUANTO DALLA PROPRIA CASA. LA VASTITÀ TERRITORIALE DI FFXIV, CHE SPAZIA DA SPIAGGE DORATE A PICCHI INNEVATI, VI METTERÀ ADDOSSO UN'IRREFRENABILE VOGLIA DI ESPLORARE E SCOPRIRE.

"IL LIVELLO DI CURA HA DELL'INCREDIBILE: NON C'È UN NPC FUORI POSTO, UN EDIFICIO CHE NON RIENTRI IN UN PIANO URBANISTICO PENSATO A MONTE O UNO SCORCIO CHE NON VALGA LA PENA DI ESSERE AMMIRATO"

LOTTA DI CLASSE

All'inizio del gioco vi sarà chiesto di selezionare una determinata classe, scegliendo tra i più consueti stereotipi del genere RPG. Ma a rendere il sistema più intrigante ci pensa il sistema dei job, tipico della serie, e che vi permetterà quindi appartenere di fatto a un'altra classe semplicemente in base all'arma che sceglierete. Questo consente quindi di avere grande libertà nella definizione del personaggio. Potete decidere di concentrarvi su una singola classe e livellare quella, oppure decidere di diventare dei factotum in grado di rendersi utili in più situazioni.

FINALMENTE UN PO' DI SATIRA

Saints Row IV

A Volition, THQ stava stretta, ora è chiaro. Il quarto episodio di Saints Row, in maniera davvero brillante, mostra come un videogioco, pur restando saldamente ancorato a stilemi classici di gameplay quali l'azione pura e il free roaming sandbox, possa appropriarsi con autorevolezza e disinvoltura di strumenti quali lo humour, l'ironia e addirittura la satira politico-sociale. Saints Row è l'Arma Letale della game industry: una serie che, proprio come quella cinematografica avente Mel Gibson e Danny Glover come protagonisti, è partita seria e drammatica per poi spingere sempre più sul pedale dell'autoironia, senza per questo perdere pathos. Contemporaneamente, Saints Row 4 è il vero e unico erede morale di Duke Nukem, l'attualizzazione funzionante e moderna di quel che Forever era in potenza, almeno nelle menti di 3D Realms. La Terra è invasa dagli alieni e noi, capi dei Saints ascesi alla carica di Presidente degli Stati Uniti d'America, avremo l'ingrato compito di prendere a calci nel sedere gli sfacciati invasori, proprio nella grande tradizione hollywoodiana di film quali Independence Day.

Dal primissimo minuto, Saints Row 4 ci proietta in una rocambolesca azione sopra le righe, tutta fatta di citazioni pop di ogni genere. Alla berlina il nazionalismo sfacciato a stelle e strisce e, ancor di più, il prendersi sul serio. Qui il Re è nudo... e nel vero senso del termine. E da quando strapperete con le vostre mani il detonatore di un missile nucleare in volo verso gli USA da una base terroristica in Medio Oriente al suono della canzone degli Aerosmith di Armageddon, tutto vi sarà chiaro. It's time to kick ass and chew bubble gum... ma stavolta per davvero. Dalla fine del prologo in avanti (e parliamo di un "avanti" molto ampio, perché il gioco è assai vasto, anche per il suo genere), è un crescendo di parossistica devastazione e sfrontatezza estrema, sempre con l'intelligenza di condire il tutto di straordinari riferimenti all'immaginario collettivo contemporaneo. Orgogliosamente senza pretese intellettualoidi o, peggio, radical chic, l'opera di Volition

Up: Incredibile a dirsi, qualcuno ha deciso che il capo dei Saints aveva le carte in regola per diventare presidente degli Stati Uniti...

DETTAGLI

FORMATO: XBOX 360, PLAYSTATION 3, PC
ORIGINE: USA
PUBLISHER: DEEP SILVER
DEVELOPER: VOLITION
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

DA UN GRANDE POTERE

Prima e fondamentale differenza con il passato della serie è certamente l'introduzione dei superpoteri che conferisce al gameplay caratteristiche del tutto inedite. Con questa scelta la serie arriva al suo apice contenutistico, dando al giocatore una libertà mai provata in titoli simili, se non in quelli più squisitamente "supereroistici". Il bello è che il cuore di Saints Row non ne viene snaturato e superpoteri significa solo super-divertimento.

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

IL RE DELLA SATIRA: Nonostante qualcuno ancora tenti di accostarlo a sua maestà GTA, Saints Row è in realtà completamente diverso e, per certi versi, anche diversamente profondo. Quel che rende speciale (e apprezzato) il lavoro di Volition è infatti la continua ricerca della satira, e la capacità di sapersi prendere in giro tanto attraverso sequenze becere da b movie americano, tanto attraverso inattesi e più soffusi momenti di elevata comicità. Impagabile!

Up: I superpoteri sono un'aggiunta graditissima e costituiscono un'ottima variante a quello che è il gameplay a cui la serie ci aveva abituato. Aggiungete al tutto un set di armi aliene completamente fuori di testa et voilà, il divertimento è servito!

Down: Un senso... questa immagine non ne ha...

"SAINTS ROW 4 È IL VERO E UNICO EREDE MORALE DI DUKE NUKEM, L'ATTUALIZZAZIONE FUNZIONANTE E MODERNA DI QUEL CHE FOREVER ERA IN POTENZA, ALMENO NELLE MENTI DI 3D REALMS."

Up: Le aree esplorabili sono immense e l'inserimento dei superpoteri non fa che ampliare a dismisura le possibilità offerte dai livelli.

si fa forte dei pregi e dei difetti dei maggiori videogiochi di successo. Non solo: il gioco si concede anche il lusso di sfondare lo schermo, il vostro schermo, creando situazioni di simulazione nella simulazione, che tirano in ballo il concetto stesso di videogiocare e legittimano in un attimo una sfrenata ma innocua violenza in bilico tra il cartoon e il comic book supereroistico.

Proprio in questo secondo aspetto, d'altro canto, sta la grande svolta di gameplay di Saints Row 4: nata come clone di GTA (l'unico vincente, potremmo aggiungere) ed evolutasi come sua semi-parodia tutta votata all'azione over the top e rigorosamente for fun, la serie Saints Row si teletrasporta nel reame di titoli quali Prototype e InFamous, dando al protagonista di questo quarto capitolo (ovviamente personalizzabile in tutto e per tutto) ogni genere di poteri e super poteri: correre sui palazzi, saltare interi edifici, scagliare palle di fuoco e scariche di ghiaccio... tutto è possibile, davvero tutto. Ma quando contro di voi c'è un'intera specie aliena munita di robot, androidi e astronavi, nessuna abilità è abbastanza distruttiva o dirompente. I poteri in questione, utilizzati anche per deliranti side quest e sfide speciali, si sommano al solito armamentario della saga: veicoli di ogni genere, rifugi da personalizzare e una banda alla quale ricorrere. Il tutto continuando a ridere, a divertirsi e a restare sorpresi di fronte a infiniti colpi di genio da parte del team, che cita con disinvoltura il Douglas Adams de la Guida Galattica per Autostoppisti o, che so, vi fa godere di una sequenza di volo acrobatico a bordo di una navetta nello spazio mentre il protagonista ascolta alla radio il classico dance degli Anni '90 What is Love (baby, don't hurt me... don't hurt me... no more). Impagabile!

In sostanza, uno dei più grandi meriti di questo titolo, è il suo essere fruibile a due livelli. Se i più giovani si concentreranno sull'immensa mole di missioni di ogni genere, sfruttando infinite ore di efficacissimo gameplay action free roaming dotato di una varietà decisamente fuori dal comune, i giocatori più adulti e interessati al contenuto e all'esperienza generale data dall'opera si dedicheranno maggiormente alla main quest godendosi tutta la satira al vetriolo di Volition e tutte le acute e bizzarre citazione delle quali il gioco è costellato. Curioso, non trovate? Proprio un gioco sfacciatamente kitsch e a tratti quasi bambinesco, mostra al mondo come il nostro medium interattivo possa esplorare l'universo del satirico e della commedia. Già, curioso: ma dannatamente vero. Saints Row 4 è un turbine di rinfrescante azione condita di intelligente umorismo, una ventata di aria fresca della quale avevamo un estremo bisogno. Con questo titolo, la serie entra nel reame del kult, e Volition si riserva un posto nella ristretta hall of fame di chi, nel suo genere, ha saputo innovare e differenziarsi. Da comprare senza riserve.

Marco "Metalmark" Accordi Rickards

FAQs

LA TRAMA DEL GIOCO È LEGATA AGLI EPISODI PRECEDENTI?
Benché assolutamente autonomo, Saints Row 4 è in effetti il sequel diretto del suo predecessore. Tuttavia i neofiti non dovranno preoccuparsi perché il gioco è divertente e fruibilissimo.

USCIRANNO CONTENUTI SCARICABILI COME PER L'EPISODIO PRECEDENTE?
Benché ci sia ancora il massimo riserbo in merito, è più che probabile che Voltion voglia supportare la sua nuova creatura come ha fatto in passato. Ci aspettiamo quindi diversi pacchetti scaricabili che espandano l'avventura che comunque, di per sé, è già bella lunga.

È UN GIOCO ADATTO A UN BAMBINO?
Assolutamente no. Il gioco è PEGI 18 e contiene anche contenuti sessuali espliciti.

DIVERTIMENTO SENZA REGOLE

L'ARTE DELLA GUERRA SECONDO NINTENDO

Pikmin 3

Aprire la schermata dei titoli di Pikmin 3 è una bella novità rispetto a tutto quello che avete giocato durante l'anno. Violenza, serietà auto-imposta e ricerca dell'emozione a tutti i costi lasciano spazio al bucolico microminimondo made in Nintendo, e alla sua peculiare idea di epicità. E tutto questo, per la gioia di chi conosce bene la serie, senza traccia di quella leziosità che sembra aver investito tutti i giochi Nintendo nelle loro ultime incarnazioni. Anzi, come da tradizione, il destino di un Pikmin che non è riuscito a raggiungere in tempo la vostra navicella, prima del sorgere del sole, è roba da stringere il cuore. Ma Pikmin 3 è un gioco che porta sulle sue spalle un fardello ben più grande dei mostri che andrete ad affrontare: è il primo, gioco "serio" che Nintendo manda in campo, per chiudere auspicabilmente l'onda lunga di una line-up di lancio perlopiù insoddisfacente. Pikmin 3 si presenta nell'impostazione in maniera davvero molto simile ai suoi predecessori. Per chi non avesse familiarità con la serie, la storia vede un gruppo di microscopici astronauti approdare su un pianeta molto simile al nostro, seppur disabitato. Qui, sono costretti a una corsa per la sopravvivenza, raccogliendo risorse, superando gli ostacoli naturali e combattendo contro le mostruose creature insettoidi che brulicano sulla superficie del pianeta. Vostri unici alleati in quest'impresa, i piccoli Pikmin, creature autoctone che dovrete guidare e moltiplicare, sfruttando le abilità individuali di ognuna delle loro diverse tipologie. Salutati i bianchi e i viola di Pikmin 2, qui troviamo una nuova specie rocciosa, resistente e in grado di infrangere i vetri, e i rosa, che invece sanno volare. Il gioco è scandito in giornate della durata di un quarto d'ora, al termine delle quali dovrete tornare sulla vostra navicella cercando di non lasciare nessun Pikmin indietro. Il limite dei 100 giorni è stato abbandonato, e si procede ad oltranza finché avrete scorte di succo, che si ricavano dai frutti sparsi per il pianeta. L'impresa dei piccoli coloni richiede capacità di coordinazione (soprattutto di fronte al classico Pikmin che si incastra goffamente dietro una roccia), saggezza nella gestione del tempo e agilità nel decision making, il tutto con un setup che porta il tipico marchio Nintendo di nascondere grande profondità dietro un'anima minimalista. Dopo l'ottimo porting di Pikmin sul primo Wii, va da sé che difficilmente si rinuncerà alla comodità del puntatore WiiMote, che vince senza disputa su un comunque efficiente GamePad (inevitabilmente usato per la gestione della mappa). Pikmin 3 è indubbiamente un gioco brillante. Il senso di meraviglia del muoversi in un mondo tanto familiare eppure così alieno, lo stupore di scoprire una nuova area e il sollievo di tornare alla navicella con tutto il proprio esercito in salvo, fa tutto parte di un'esperienza dal ritmo sempre alto e in grado di tenervi in più momenti sulle spine. All'inizio di ogni giornata, ci si rende conto piacevolmente di quante siano le cose da fare, e quanto poco sia il tempo a propria disposizione. Insomma, la genialità della premessa, ancor più a diversi anni dalla sua ultima incarnazione, non è sfiorita in minima parte ma, ed è forse il segno dei tempi, Nintendo è rimasta

Right: Una delle idee più buffe dei primi Pikmin, è che si raccoglievano oggetti del nostro mondo, e persino memorabilia Nintendo. Ora, tutto questo è stato tristemente sostituito da della semplice frutta...

DETTAGLI

FORMATO: WII U
ORIGINE: JAP
DEVELOPER: NINTENDO EAD
PUBLISHER: NINTENDO
GIOCATORI: SÌ (OFFLINE)

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

PIÙ SONO GRANDI...: GLI SCONTRI CON I GIGANTESCHI (RISPETTO AI PROTAGONISTI, OVVIO) INSETTOIDI CHE SOLCANO IL MONDO DEL GIOCO RIUSCIRANNO A TENERVI COSTANTEMENTE CON IL FIATO SOSPESO. UNA BUONA COORDINAZIONE OCCHIO MANO VI IMPEDIRÀ DI REGISTRARE PIÙ DIPARTITE DEL DOVUTO.

FAQs

QUANTO ASSOMIGLIA AI PRIMI PIKMIN?
Davvero tanto. Forse troppo. È quello che accade a tutti i giochi Nintendo ormai, del resto. C'è da dire che, essendo usciti su una console sfortunatissima 9 anni fa, ci sono buone chance che sia la vostra prima volta a Pikminlandia.

ESISTE UNA MODALITÀ ONLINE?
Ahahahah, no. Nintendo ha deciso di creare il perfetto setup per serrate sfide strategiche uno contro uno attraverso la Rete, e ancora una volta ha deciso di lasciare tutti a bocca asciutta.

È IL GIOCO CHE SALVERÀ IL WII U?
No, ovviamente. È il gioco che dimostra che Nintendo potrebbe fare i giochi che salverebbero il Wii U, se solo lo volesse.

EROI DA GIARDINO

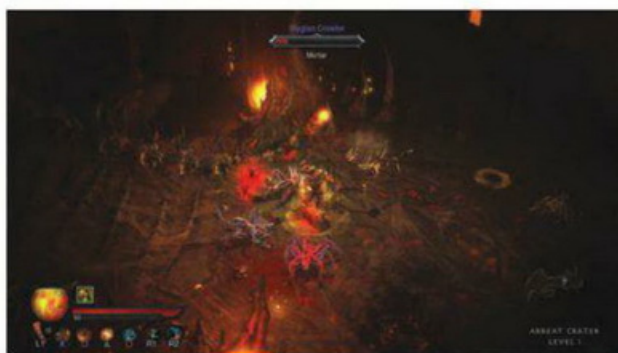
Al di là della scandalosa esclusione del multiplayer online, Nintendo ha introdotto comunque delle ottime opzioni per giocare insieme in locale. La più sorprendente è la cooperativa: vi ritroverete a discutere di fronte al GamePad come dei novelli strateghi, decidendo quali saranno le prossime mosse. Il tutto si fa ancora più interessante se riuscite a ripartire bene i compiti con i tre capitani. Nella competitiva, vi sarà richiesto di completare una griglia a schermo raccogliendo della frutta, ottenendo dei bonus per le linee completate.

Left: Gli scambi di battute tra i tre capitani sono tutti un esempio di tipica "scrittura Nintendo": infantili e family friendly, ma con punte di bizzarria ai limiti del bipolarismo.

"LA GENIALITÀ DELLA PREMESSA, ANCOR PIÙ A DIVERSI ANNI DALLA SUA ULTIMA INCARNAZIONE, NON È SFIORITA IN MINIMA PARTE MA, ED È FORSE IL SEGNO DEI TEMPI, NINTENDO È RIMASTA ATTACCATA ALLA GENUINITÀ DI QUEL GAMEPLAY CRISTALLINO IN MANIERA QUASI DOGMATICA"

attaccata alla genuinità di quel gameplay cristallino in maniera quasi dogmatica. E, neanche a dirlo, si è assistito anche ad una considerevole riduzione del tasso di difficoltà, che relega la ricerca delle risorse in un piano inevitabilmente secondario. Si ha il sospetto, insomma, di un gioco che campa di rendita, lo stesso che abbiamo avuto nell'iniziare la nostra nuova vita in Animal Crossing, su 3DS... per l'ennesima volta. Sono state introdotte delle simpatiche aggiunte, come la presenza di tre capitani diversi, il cui apporto al gameplay si limita però ad essere quello di proporre degli enigmi basati sull'alternarsi del personaggio che si controlla. È possibile, volendo, anche ripartire i Pikmin e i compiti tra i tre diversi capitani, ma all'atto pratico si può fare tranquillamente a meno di un'organizzazione così impostata. Anche a livello tecnico, il gioco paga sicuramente la sua natura di titolo ex-Wii, ma è anche vero che il mondo di Pikmin è così rinfrescante e pieno di piccoli tocchi di genio da non mostrarsi così particolarmente assetato di maggiore potenza grafica. Non neghiamo comunque che ci sarebbe piaciuto avere qualche location più ardita a livello ambientale rispetto al passato. L'onestà intellettuale impone di trattare Pikmin 3 per quello che è, ovvero un gioco di grande valore, ma allo stesso tempo dispiace constatare che, per questo terzo episodio, Nintendo non abbia deciso di raffinare ulteriormente quella preziosissima gemma estratta ormai 9 anni or sono da Miyamoto-san. Pikmin rimane quindi nel tier secondario delle eccellenze Nintendo, delizioso e rinfrescante riempitivo per un'estate misera di uscite, forse persino "cult" del futuro. Ma, i piccoli esserini, per quanto forzuti, difficilmente riusciranno a sostenere il peso dell'intera operazione Wii U.

Guglielmo De Gregori

VOTO 8,5/10
LA TRADIZIONE PRIMA DI TUTTO

Right: Così come su PC, Diablo III gode di un gameplay stratificato e profondo contro cui possono competere pochissimi esponenti del genere.

IL DIAVOLO SBARCA SU CONSOLE

Diablo III

DETTAGLI

FORMATO: PS3, XBOX 360, PC, PS4
ORIGINE: USA
PUBLISHER: ACTIVISION
DEVELOPER: BLIZZARD
MULTIPLAYER: SI

Diablo III giunge su console dopo un lungo e difficile processo produttivo, nonostante la difficoltà intrinseca nell'operazione di realizzare un porting di queste proporzioni, il team di Blizzard è riuscito nella non facile impresa di conversione, apportando al gameplay le modifiche necessarie per rendere il gioco accessibile al mercato console. Se il gameplay è rimasto fondamentalmente lo stesso: un action GdR con una forte componente farming, fra le tante novità inserite dal colosso americano, vi è una modalità cooperativa in locale fino a quattro giocatori, con tanto di opzione di drop in/drop out . Questa caratteristica permetterà a uno o più utenti di inserirsi in qualsiasi momento nel corso della partita. È stata inoltre introdotta una comoda schivata, utile ad evitare gli attacchi nemici. Sempre per quanto concerne il combat system, le mosse vengono automaticamente assegnate a ogni tasto del pad, rendendo l'incedere meno frustrante di quanto ci si possa aspettare. Si può inoltre cambiare il proprio equipaggiamento in tempo reale, aggiunta che snellisce (e non di poco) l'esperienza di gioco globale. Anche l'interfaccia di gioco è stata migliorata, ed è ora molto più ordinata e meno confusionaria rispetto a quella della versione PC. Il team di sviluppo ha pensato bene di inserire un sistema di lock on utile per attaccare ripetutamente i nemici, feature questa che rende le battaglie meno caotiche. Altra novità inserita in questo porting è la possibilità di switchare equipaggiamento in tempo reale tramite la croce direzionale del pad, ma non finisce qui, tramite una pratica finestra posta sopra la barra d'energia del vostro personaggio potrete scegliere quale oggetto equipaggiare o scartare a seconda della situazione. Per conoscere le specifiche di ogni arma bisognerà necessariamente mettere il gioco in pausa e confrontare ciascun pezzo prima di scegliere quello più performante. Oltre alle difficoltà standard ve ne sono altre tre extra (incubo,abisso e inferno) che si sbloccano completando i quattro atti della campagna principale con la difficoltà selezionata. Il gameplay si presenta quindi con diverse migliorie rispetto alla controparte PC, risultando più accessibile grazie alle novità inserite. I giochi di ruolo hack'n slash sono indiscutibilmente legati al binomio mouse e tastiera, tuttavia il lavoro di conversione svolto da Blizzard è encomiabile e di tutto rispetto. In definitiva Diablo III torna sotto i riflettori in una veste riveduta e corretta appositamente per l'utenza console, che farà sicuramente la gioia di tutti gli amanti di un genere oramai sul viale del tramonto.

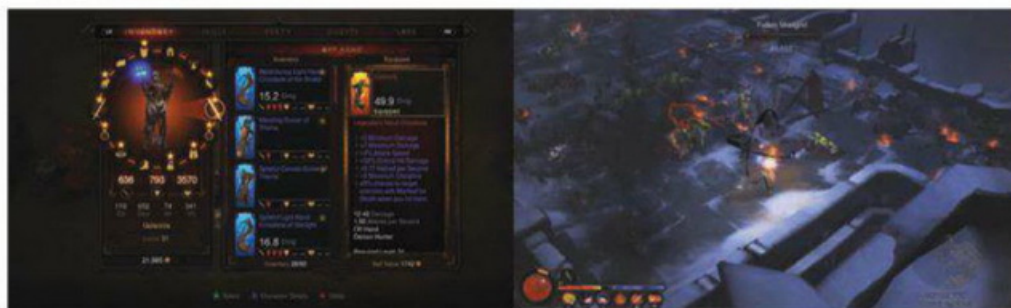
Leon Genisio

IL MIGLIOR PORTING DI SEMPRE

Down: La direzione artistica è di altissimo livello e non risente per niente del passaggio da PC a console.

IDENTIKIT

(COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO)

Frenesia da battaglia: Il passaggio su console non ha mutilato in alcun modo il frenetico gameplay di Diablo III. I puristi di mouse e tastiera temevano che con il passaggio al pad, l'esperienza ludica di Blizzard potesse in qualche modo uscirne mutilata, di fatto non è così. Diablo III è godibilissimo tanto con il pad quanto con la tastiera e come per la versione PC il giocatore ha sempre sotto controllo quello che accade sullo schermo.

COLPO GROSSO

Payday 2

DETTAGLI

FORMATO: PS3, XBOX 360, PC
ORIGINE: SVEZIA
PUBLISHER: 505 GAMES
DEVELOPER: OVERKILL SOFTWARE
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

Payday: The Heist varcò la soglia virtuale delle piattaforme di distribuzione digitale nel non troppo lontano 2011, e lo fece piuttosto in sordina. Forse perché il genere d'appartenenza, uno sparatutto cooperativo che è anche un "simulatore di rapina", non era proprio dei più diffusi, o forse perché il team di sviluppo, lo svedese Overkill Software, era generalmente sconosciuto ai più. Non sapevano, i "più", che sotto il nome di Overkill Software si celasse un ramo sussidiario dei ben più noti Starbreeze Studios, che se non sono una garanzia di qualità poco ci manca. Infatti, The Heist si rivelò un titolo solido, curato e, soprattutto, divertente da giocare. A supporto di quanto appena detto arrivarono ben presto i numeri, visto che il titolo in questione seppe costruirsi una nutrita cerchia di fan in tutto il mondo. Fan che non solo hanno reclamato a gran voce un seguito di The Heist, ma hanno anche fornito un feedback continuo su come migliorare quello che era appena un diamante allo stato grezzo. Overkill ha fatto tesoro dei tanti consigli e ha voluto accontentare tutti dando una bella "lucidata" a quel diamante di cui sopra. Payday 2 è il risultato di tale operazione. Se a prima vista potrebbe sembrare di trovarci di fronte alla perfetta applicazione del principio del "more of the same", bastano poche partite per capire che, pur senza stravolgerle, il team di sviluppo ha quantomeno rimescolato le carte in tavola. Payday 2 rimane uno sparatutto cooperativo che vi metterà nei panni del membro di una banda di rapinatori, ma stavolta la componente strategica ne esce decisamente rafforzata. Tanto per cominciare, per portare a termine la missione proposta (che, oltre alla rapina in sé, contempla di volta in volta obiettivi specifici) sarà necessario fare sopralluoghi, comprare la mappa con la planimetria dell'edificio e prepararsi di conseguenza, magari organizzandosi con altri giocatori al fine di allestire una squadra il più eterogenea possibile. Questo perché il vostro rapinatore sarà caratterizzato da una propria classe d'appartenenza e una grande quantità di parametri da modificare in base all'esperienza. La componente ruolistica, insomma, c'è e si fa sentire. A bottino spartito, la sorte vi attribuirà un oggetto/potenziamento scelto a caso, mentre con i soldi guadagnati potrete acquistare armi con cui variegare il vostro bagaglio offensivo. Inoltre, al pari del suo predecessore, Payday 2 è un gioco piuttosto ostico, cosa che vi farà presto desistere dal gettarsi nella mischia senza un'opportuna strategia. Per il resto, non c'è un aspetto che non sia stato migliorato o ampliato, né qualcosa di cui ci si possa effettivamente lamentare. Qualche leggera sbavatura tecnica c'è, dovuta alla natura multipiattaforma del titolo, ma è davvero poca cosa. Gli amanti del single player, poi, difficilmente troveranno di che divertirsi. Tutti gli altri (i sostenitori del primo Payday in particolare) possono invece aprire le braccia a un titolo che, con buone probabilità... gli ruberà tutto, anche il tempo libero!

Manuele Paoletti

NEL MONDO

(GIOCARE ONLINE)

RETE CRIMINALE: Payday 2 è uno sparatutto cooperativo, e in quanto tale va giocato rigorosamente in compagnia per godere della vera esperienza di gioco. Fa quindi piacere notare l'efficienza della componente online, con una miriade di missioni sempre in corso a cui partecipare quando e come si vuole.

Down: Le maschere dei criminali sono il vero simbolo del gioco. Potrete personalizzarle in un'infinità di modi, in maniera tale da essere sempre riconoscibili durante il gioco online.

UNA VITTORIA DI RAPINA

Up: Mondo Zappa. Un nome, una garanzia!

UN UOMO DI MONDO PER SUDA 51

Killer is Dead

Killer is Dead. Con un titolo simile è impossibile evitare di citare il cavallo di troia con il quale Goichi Suda (in arte Suda 51) fuoriuscì dagli oramai stretti confini nipponici: quel visionario concentrato di stile e astrattismo videoludico chiamato Killer 7. Eppure, il nuovo titolo Grasshopper ha ben poco in comune con l'acrilica battaglia tra i sette assassini e gli "heavenly smiles": l'avventura noir del nostro spietato e donnaiolo alter-ego in cell shading, cacofonicamente battezzato come "Mondo Zappa", è costituita da una serie di elementi ben più main stream degli esordi dell'atipico e amatissimo game designer giapponese. Killer is Dead è uno spettacolare hack'n'slash in salsa Ninja Gaiden, che strizza l'occhiolino a produzioni come DMC e il recente Metal Gear Rising di Platinum Games. Il gameplay si rivela solido e immediato per ogni amante del genere che si rispetti: un tasto per usare la katana (la Gekkou), uno per rompere la guardia dell'avversario, uno per scattare e difendersi, un altro ancora per interagire con l'ambiente. La gran parte del resto dell'intera configurazione per il sistema di controllo è invece dedita al braccio bionico dello spietato assassino dagli occhi rossi, il Musselback. Classico escamotage "sudiano" per le armi secondarie, l'avanbraccio destro di Mondo si adatterà a ogni situazione passando in soluzione di continuità dalla trivella a un cannone a particelle degno di Doctor Who. E chi ha seguito il buon Goichi fin dai suoi esordi, si starà già grattando il capo... Già, perché dopo titoli come Killer 7 e No more Heroes, un gameplay così rodato e di "pubblico dominio" mostra senza alcuna incertezza che Lollipop Chainsaw ha segnato una strada ben più delineata di quanto ci si poteva aspettare, e che il mercato occidentale è diventato ora il target prioritario della sviluppatore di Tokyo. Ma l'onirico stile visionario, estremo e a tratti quasi piacevolmente incomprensibile, fa il suo ritorno tra boss mutanti usciti da una versione splatter-dark di Alice nel Paese delle Meraviglie, e un citazionismo cinematografico-letterario affilato come la lama di un rasoio distorto. La campagna principale, sospesa tra una versione nipponica di un film di Bond e una macabra rivisitazione della serie anime di Lupin III (con tanto di missioni autoconclusive e con una loro storia quasi indipendente) affiancherà alle missioni principali e secondarie (con le seconde piuttosto sorvolabili) gli obiettivi gigolò: le "belle" del gioco, vere e proprie "mondo-girl" come Ian Fleming insegna, da sedurre con una serie di appuntamenti dall'esile e ripetitivo gameplay. Ma, nonostante qualche caduta di stile come quando dovrete corteggiare le prosperose ragazze di Suda 51, Killer is Dead cattura il giocatore nel tunnel della "un ultima partita e stacco" fin dai primissimi minuti di gioco. Sopra le righe, crudo e ricco di una spiccata carica erotica, l'ultima opera dell'eclettico designer giapponese saprà catturare platee ben distanti tra loro, grazie a un gameplay per tutti e uno stile originale anche nell'oramai abusatissimo cell shading. E se non vi bastasse ancora, la prova del maestro Yamaoka alla colonna sonora è, ancora una volta, impeccabile. Ora smettete pure di cercare un valido pretesto per sguainare la spada, aprite le orecchie, sgranate gli occhi e menate duro. Proprio come durante bei tempi andati...

Mario Petillo

DETTAGLI

FORMATO: PS3, XBOX 360
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: KOACH MEDIA
DEVELOPER: GRASSHOPPER MANUFACTURE
MULTIPLAYER: NO

MEGLIO DI

LOLLIPOP CHAINSAW

PEGGIO DI

KILLER 7

IDENTIKIT

(COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO)

STILE. TANTO STILE: killer is dead cattura nella narrazione sottile e contorta, nel gameplay caldo e familiare e arriva a ipnotizzare in alcuni frangenti grazie al tocco magico di akira "silent hill" yamaoka. Meno controverso e coraggioso delle precedenti opere di goichi, riesce però a regalare soddisfazioni genuini grazie a un livello di sfida sorprendentemente bilanciato e delle boss battle epiche e ben variegate. Un compromesso che potrebbe custodire l'alchimia del successo sul nostro mercato, da sempre ben meno accondiscende alle stranezze del folle suda 51.

Down: Le donne di Mondo rievocano le Bond Girl non solo nell'aspetto...

VOTO 9/10

UNA FOLLIA SUDIANA INASPETTATAMENTE "PER TUTTI".

LA SCUDERIA DI STEAM HA UN NUOVO CAMPIONE.

Defense of the Ancients 2

DETTAGLI

FORMATO: PC
ORIGINE: USA
PUBLISHER: VALVE CORPORATION
DEVELOPER: VALVE CORPORATION
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

La community di DOTA 2, MOBA nato da una costola di World of Warcraft, può contare già in una schiera di appassionati che supera la soglia dei 4 milioni di utenti e questo non dovrebbe meravigliare se si pensa che il titolo è in gestazione (tramite beta pubblica) da ben 2 anni. Proprio in tal senso non meraviglia nemmeno che il gioco sia uscito "quasi in sordina", visto che praticamente tutti gli appassionati se lo godono ormai da un bel po'. E come biasimarli? Valve ha confezionato un prodotto equilibrato e perfezionato nei minimi dettagli. Meccaniche bilanciate nei particolari e un numero di contenuti quasi non quantificabile denotano da subito i meriti principali di un gioco sicuramente non adatto ad ogni palato ma alla portata di tutti grazie alla formula free to play. La dedizione richiesta a chi deciderà di avventurarsi nei suoi meandri per trarne qualche soddisfazione è altissima. Lo schema di gioco non è troppo complesso e vede 2 squadre composte da 5 guerrieri diversi contendersi il territorio nemico disposto lungo due fronti di un'ampia mappa fino allo sterminio del team avversario. La caduta delle loro torri difensive e il conseguente abbattimento della base nemica, detta "l'antico", determinerà la vittoria del match. Le dinamiche con cui si concretizzano questi obiettivi, invece, sono senz'altro più complicate vista l'estrema versatilità delle possibilità offerte al giocatore. Quello che conta in DOTA 2 è l'esperienza del giocatore e non del suo avatar. Ogni partita segna un punto di partenza per il guerriero che avete deciso di portare sul campo e la propria crescita di livello e skills che si ripete nuovamente a ogni match sarà sempre il primo step verso la vittoria. La scelta di questa dinamica rappresenta già di per sé la prima difficoltà posta al giocatore, messo davanti a una rosa di personaggi dagli attributi e abilità molto diverse tra loro i cui punti di forza e debolezza non sono mai facilmente interpretabili senza conoscere il gioco. A seconda della natura del vostro guerriero dovrete gestirne l'equipaggiamento in maniera logica ricorrendo ad una lunga serie di accessori reperibili in battaglia o acquistabili nei negozi, creando inoltre una serie di oggetti da posizionare e utilizzare sia nelle fasi preparative dello scontro che in mezzo alla mischia. Grazie alla sua natura versatile in DOTA 2 si nasconde un gioiello di multiplayer in cui ogni partita è fresca, diversa, e imprevedibile. Ogni abilità magica o fisica può combinarsi con quella di alleati o nemici scatenando effetti inediti e inaspettati. L'errore di un solo giocatore può determinare la sconfitta dell'intera squadra e non c'è posto per i principianti che si vedranno schiacciati da una community sempre più aggressiva e navigata. Il gioco in ogni caso vale la candela e superato questo scoglio troverete un titolo soddisfacente e bilanciato, tale da conquistarsi senza problemi l'approvazione degli amanti dei DOTA-like più esigenti.

Davide Salvadori

NEL MONDO

[GIOCARE ONLINE]

AMBIENTE INOSPITALE. Il matchmaching risulta essere ancora poco bilanciato non permettendo la creazione di stanze composte solo di giocatori alle prime armi e rendendo spesso le cose difficili per i neofiti. Il sostegno che sta portando Valve a DOTA 2 è comunque quotidiano e non è da escludere che quando leggerete queste righe, il problema potrebbe essere risolto.

DOTA 2 NON È PER TUTTI MA TUTTI DOVREBBERO PROVARLO

Down: Dovrete prestare molta attenzione all'interfaccia del gioco, ricca e complessa ma mai invasiva nei confronti del giocatore

Hardware Republic

A cura di Alessandro Oteri

LA CONGIUNZIONE CON LE HOME CONSOLE?

AMD Radeon HD 7790 2GB

Progettata per la fascia "economica" del mercato, la Sapphire Radeon HD 7790 si propone come un mix esplosivo di prestazioni a basso costo, nonché come l'erede della versatilissima HD 7770. Ma attenzione, perché non parliamo semplicemente del tipico rapporto qualità/prezzo di AMD, ma di una caratteristica non da sottovalutare, ossia il fatto che molto probabilmente la tecnologia della HD 7790 sarà la medesima che muoverà l'attesissima Xbox One, grazie soprattutto al suo cospicuo comparto RAM. Caratterizzata da uno chassis atto a celare una ventola di dimensioni consistenti, la HD 7790 si presenta, su tutto, con un ottimo colpo d'occhio e con delle dimensioni non particolarmente ingombranti, e ciò nonostante si parli di una board che occupa due slot PCI-Express. Dotata di due dissipatori in alluminio e collegati al chip grafico da due conduttori in rame, la nuova arrivata in casa Radeon si prospetta come un oggetto dalle dimensioni proporzionate, soprattutto se paragonata ad alcuni esponenti della concorrenza. Dal punto di vista squisitamente tecnico, ci rendiamo conto di come si tratti di una scheda certamente concepita per gli amanti del gaming in alta definizione, grazie a una dotazione interessante che fa della sua punta di diamante un chip grafico di nuova concezione chiamato "Bonaire". Realizzato col procedimento costruttivo a 28 nanometri, esso costituisce un ottimo compromesso tra potenza, consumo energetico e dissipazione di calore. Andando, poi, nel dettaglio delle specifiche tecniche, la GPU è impostata a poco più di 1 GHz (1050MHz) e dotata di 2 GB di RAM GDDR5 a 1600 MHz con un bus settato a 128 bit per una banda passante di 102,4 Gigabyte al secondo. Sebbene le performance, quindi, non lascino sbigottiti, a venire in soccorso della scheda c'è la possibilità di svolgere due funzioni primitive per ciclo di clock. Sostanzialmente parliamo di una scheda che è una via mediana tra le console next gen e il rendering di un PC di fascia medio-alta anche se, come intuibile, è difficile ipotizzare un confronto netto. Testata su quelli che sono alcuni dei migliori titoli usciti nel corso degli ultimi mesi, impostando i titoli per la resa migliore lì dove era possibile in base alle limitazioni imposte dal supporto AMD (un esempio per tutti, l'impossibilità di utilizzare il motore Physix), la scheda si è comportata egregiamente, dando risultati lusinghieri nel corso dei molteplici test. La scheda ci ha infatti permesso di giocare con un gameplay stabilissimo sui 30 fp/s anche alle risoluzioni più elevate sebbene, c'è da dirlo, avevamo avuto prestazioni migliori con le schede della fascia 78XX. In ogni caso, con i suoi 2 GB di RAM dedicata, la scheda riesce a comportarsi egregiamente anche se messa alla prova con la risoluzione 2560x1600 pixel, vero tallone d'Achille per la next gen console, e forse unica caratteristica tale da rendere il mercato PC ancora una valida alternativa a quello casalingo. Con la sua memoria dedicata, infatti, la HD 7790 si è mostrata capace di gestire la risoluzione senza praticamente alcun rallentamento, lì dove invece un paragone con la sua sorella minore da 1GB si è trovata irrimediabilmente sconfitta. In chiusura segnaliamo una

Up: Un cuore pulsante splendido da vedere!

SPECIFICHE TECNICHE:

Processo Produttivo (NM)	28
Frequenza Core (MHz)	1050
Steam Processor	896
Frequenza SP (MHz)	1050
TMU	56
ROPs	16
Tipo Memoria	GDRR5
Quantità Memoria (MB)	2048
Frequenza Memoria (MHz)	6400
Bus Memoria (BIT)	128
Alimentazione PCI-E	1x PCI-E 6 Pin
DX11, HDMI 1.4	SI
Display Port	SI
3D	SI
TDP	85

Left: Le specifiche tecniche la dicono lunga...

piccola sorpresa riservata dalle varie possibilità di overclock. La scheda gode infatti di un programma completo per ciò che concerne la regolazione di ventole e velocità di clock anche se è, di fatto, possibile aumentare solo le performace della GPU, essendo la RAM già al pieno del suo potenziale. Concludendo possiamo dire di essere rimasti soddisfatti dalla Radeon HD 7790 da 2GB, che costituisce di fatto una scheda video dalle ottime prestazioni. La compatta Radeon riesce infatti a gestire con scioltezza le situazioni più problematiche, seppur sacrificando qualche dettaglio per raggiungere, nei titoli più pesanti, un frame rate granitico. Non c'è dubbio che già da ora, il mercato offra soluzioni ancora più competitive, come la HD 7850. Per i maniaci del gaming, quindi, è forse il caso di aspettare ancora un po' prima di assemblare un PC a prova di next gen, tuttavia questi nostri test settano sin da ora una realtà molto concreta: il tempo delle schede grafiche con un solo GB di RAM volge ormai al termine, e toccherà certamente attendere l'acquisto di una performante scheda con 3 GB dedicati. La Radeon HD 7790 da 2GB è quindi consigliabile solo a chi voglia costruire un PC a basso costo che, almeno teoricamente, potrebbe restare allineato con le prossime console Sony e Microsoft, questo almeno nel campo delle risoluzioni a 1080p.

di **Raffaele Giasi**

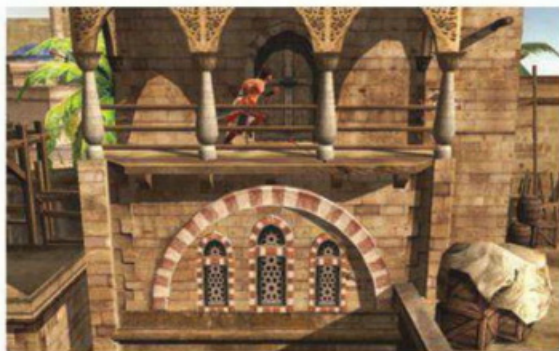
App Republic

A cura di Davide Panetta

I MIGLIORI DEL MESE

PRINCE OF PERSIA: SHADOW & FLAME

FORMATO: **iOS, Android** | SVILUPPO: **Ubisoft**

Oscurato dall'onnipresente figura degli Assassini, la serie di Prince of Persia non sta certamente godendo nell'ultimo periodo delle attenzioni che in verità meriterebbe. Senza il dovuto supporto di Ubisoft e il mancato annuncio di un nuovo capitolo in grado di ridare smalto creativo alla serie, il principe più famoso dei videogiochi è costretto a riscavare nel suo glorioso passato, come nel caso di questo Prince of Persia: Shadow of Flame, remake in grafica HD del celeberrimo secondo capitolo in due dimensioni uscito nel lontano 1993. Tuttavia, in barba al fattore nostalgia sui cui preme il prodotto, bisogna dire che il titolo riesce a entusiasmare egregiamente ed a offrire un'esperienza lineare ma divertente. Pur non discostandosi dalla formula del primo Prince of Persia, questo Shadow & Flame mette in campo quattordici livelli tutti ben congegnati in cui bisognerà, come al solito, farsi strada tra salti impossibili, scontri all'arma bianca e qualche enigma qua e là. A beneficiare in questa riedizione, oltre al comparto grafico completamente riscritto da zero, è il sistema di combattimento, che non si limita a proporre una lettura del gioco in chiave moderna ma implementa nuove caratteristiche uniche, come la possibilità di attaccare di sorpresa i nemici o eseguire combo. Spazio anche per la ricerca dei tesori, disseminati nei quadri, e alla possibilità di spendere i soldi guadagnati per compare spade ancora più taglienti.

VOTO 8,5/10

PAC-MAN DASH

FORMATO: **iOS, Android** | SVILUPPO: **Namco Bandai Games Inc.**

Sono fondamentalmente tre i videogames che hanno aperto i battenti al fenomeno dei giochi digitali: Pong, con la sua primordiale semplicità, Space Invaders con la sua ansiogena invasione aliena e infine Pac-Man, che con il suo irrefrenabile appetito è diventata la prima, vera, icona del videogioco. Del titolo Namco non basterebbero interi libri a descriverne l'incredibile portata culturale e fenomenologica del suo venire nell'industria nei primi degli anni Ottanta, ma in questa sede saranno sufficienti poche ma valide parole per analizzare Pac-Man Dash, ennesimo runner game con protagonista però proprio la celeberrima pallina gialla. Come potrete immaginare, il fulcro dell'esperienza di gioco si consumerà in una corsa forsennata in cui il buon Pac-Man dovrà mangiare le solite palline e raccogliere vari power up per fagocitare gli immancabili fantasmini. A differenza della maggior parte degli esponenti del genere, dove c'è un unico percorso che si ripete in maniera casuale ogni volta che si inizia una nuova partita, Pac-Man Dash è suddiviso in più livelli, ognuno dei quali vi chiederà di portare a termine delle missioni specifiche, come saltare per un tot numero di volte o raggiungere il traguardo entro un limite di tempo prestabilito. Il gioco, malgrado manchi di originalità e risulti ripetitivo alle lunghe, riesce a divertire (anche se con moderazione) ed a farsi piacere, ma soprattutto a proporre un Pac-Man in una versione alquanto inedita. Davvero bella e colorata la grafica, che di certo dona un pizzico in più di stile al videogioco Namco.

VOTO 8/10

V FOR VAMPIRE

FORMATO: **IOS, ANDROID**
SVILUPPO: **XENDEX GMBH**

PERCHÉ DRACULA dovrebbe far parte di un rompicapo fisico? Non si sa, fatto sta che con V for Vampire un legametra le due cose sussiste. Nei panni del principe della notte dovrete evitare una serie di ostacoli per giungere indisturbati nelle camere da letto delle gentili pulzelle del gioco e solo dopo succhiargli il sangue. Per fare tutto ciò il piccolo pipistrello con il testone del conte dovrà utilizzare bombe e pietre per spegnere le fonti di luce, che via via diventeranno sempre più presenti.

VOTO **7,5**/10

SONG RUSH

FORMATO: **IOS, ANDROID**
SVILUPPO: **BULKYPIX**

TRA IL MARASMA DEI TITOLI APPARTENENTI alla categoria dei runner game, Song Rush è quello che forse riesce a distinguersi meglio degli altri. In sostanza non dovrete fare altro che correre e scappare dai tentacoli che tenteranno di prendervi, ma questa volta usufruendo della vostra musica per generare il percorso. Avete capito bene, in Song Rush siete che voi che, decidendo quale canzone mettere, darete vita a un livello in cui gli ostacoli saranno bilanciati in base al livello ritmico del brano.

VOTO **8**/10

STAY ALIGHT

FORMATO: **IIOS, ANDROID**
SVILUPPO: **WYSE GAMES LTD**

ECCO UN ALTRO GIOCO basato sulla fisica che vi consigliamo di tenere seriamente in considerazione. Il titolo è un puzzle game con protagonista una lampadina, di nome Mr. Bulb, che ha il difficile compito di salvare il mondo ormai alla deriva, ridando la luce con i suoi poteri. Questi si basano sulla capacità per Mr. Bulb di lanciare bagliori di luce per eliminare i mostri che ostacolano inesorabilmente il suo cammino, ma che devono fare i conti con l'uso della materia grigia.

VOTO **9**/10

CRAZY TAXI

FORMATO: **ANDROID**
SVILUPPO: **SEGA OF AMERICA**

Come da tradizione, non poteva mancare nelle pagine di App Republic la conversione mobile di un classico del passato. Questa volta tocca a Crazy Taxi, titolo che al suo tempo, nel 1999, spopolò in sala giochi creandosi una folta schiera di appassionati. Del titolo è rimasto intatto tutto il divertimento che sapeva regalare quattordici anni fa, in corse fuori dall'ordinario per portare a destinazione in tempi strettissimi i passeggeri e soddisfare quindi le loro richieste.

VOTO **7**/10

EVERTALES

FORMATO: **IOS, ANDROID**
SVILUPPO: **CRESCENT MOON GAMES**

AMBIENTATO IN UN VARIEGATo universo medieval fantast, Evertales si propone come un platform dalle meccaniche piuttosto classiche che strizza l'occhio a livello estetico a titoli come Trine. Decisamente canonico anche il roster di personaggi selezionabili, tre per la precisione: cavaliere, mago ed elfo, che potranno essere scambiati liberamente lungo i sette livelli che compongono il gioco. Pieno zeppo di nemici ed enigmi da risolvere, il titolo si dimostra solido quanto basta per valere dei soldi spesi,.

VOTO **8**/10

DIVERTENTI GIOCHI MATEMATICA

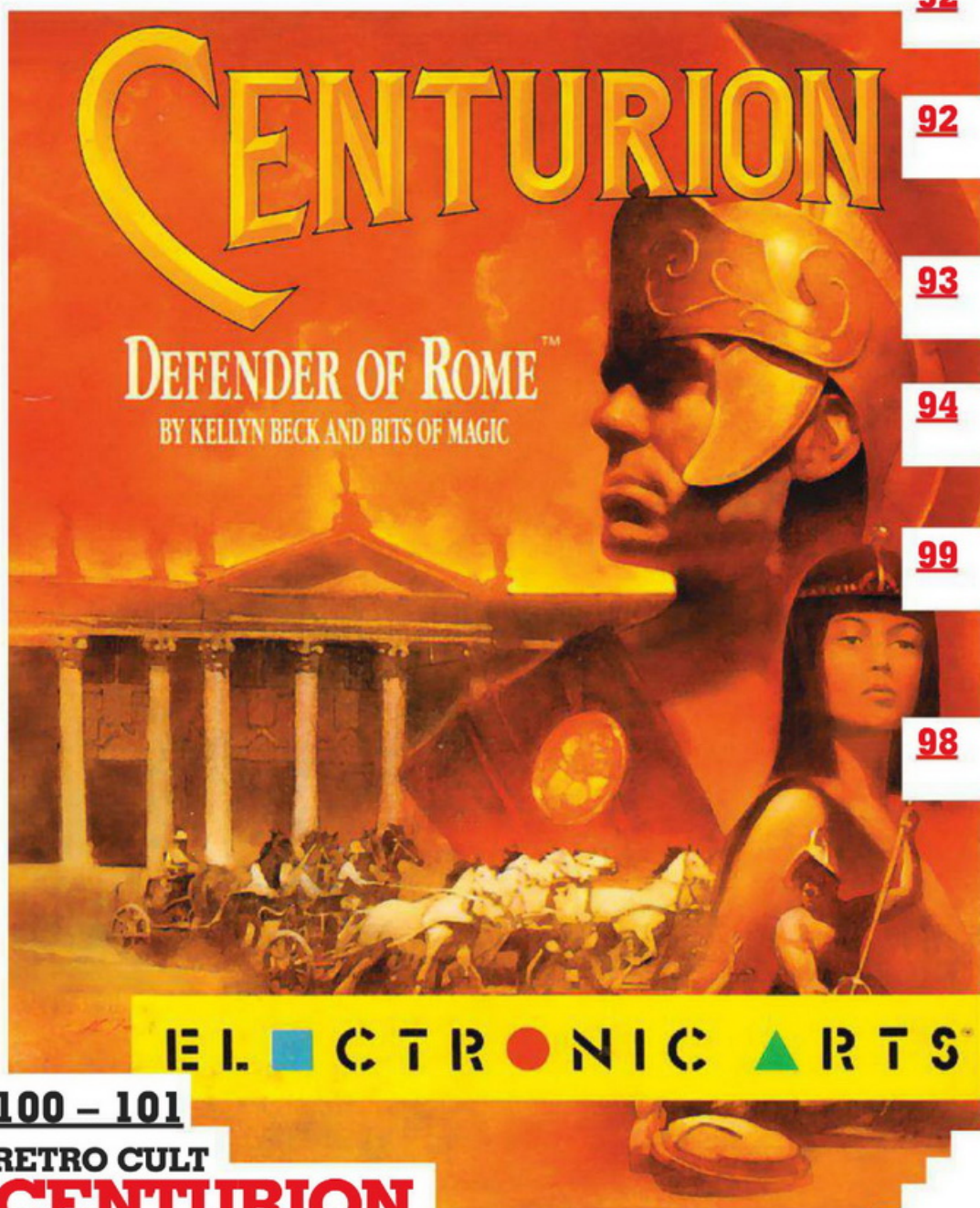
FORMATO: **ANDROID**
SVILUPPO: **GOODSOUNDSAPPS**

UN ALTRO CONNUBIO strano approda tra i lidi del gaming mobile, quello tra la matematica e gli zombie. Strano a sentirsi, soprattutto quando si parla dei senza cervello per eccellenza, eppure il compito che si prefigge questo titolo originalissimo è quello di offrire un educativo approccio alla matematica, ovviamente divertendosi. Lo scopo sarà infatti quello di eseguire una serie di calcoli in rapidità per evitare di farsi catturare dagli zombie. Semplice e ben studiato, il gioco è una piccola risorsa pedagogica pensata per i più piccoli.

VOTO **8**/10

TimeWarp

Il mensile dei giochi elettronici

N.152 SETTEMBRE 2013

in collaborazione con

I PROSSIMI EVENTI

(fino al 30 Settembre)
MOSTRA RESIDENT EVIL: LE RADICI DEL MALE

PER SAPERNE DI PIÙ E DISCUTERE DEI CONTENUTI DI QUESTA EDIZIONE VISITA **WWW.GAMEREPUBLIC.IT !**

IL RUBACUORI, IL PAZZO E IL CENTURIONE
Spero che i cultori di Sergio Leone mi perdoneranno per aver maldestramente riadattato il titolo di un suo leggendario film per regalare un titolo a quest'editoriale, ma la tentazione è stata davvero troppo forte. Non capita d'altronde ogni giorno che la soffitta di Game Republic ospiti eminenze del calibro di Giacomo Casanova, Mad Max e un accreditato candidato al trono imperiale di Roma! A conferire un'atmosfera del tutto speciale a questa edizione di Time Warp non interverranno comunque i soli componenti di questo eloquente triumvirato, né tantomeno la rievocazione dei titoli che li videro protagonisti... Mentre

CHI L'HA VISTO

MAD MAX

1990 MINDSCAPE - NES

Il promettente Mad Max in sviluppo nelle fucine degli Avalanche Studios non rappresenta il primo tentativo di declinare in ambito videoludico le imprese del guerriero della strada dell'omonima trilogia cinematografica interpretata da Mel Gibson tra il 1979 e il 1985. A ben cinque anni di distanza dal debutto nelle sale del suo terzo e ultimo capitolo, i ragazzi della Mindscape scelsero infatti il NES come unico destinatario di un tie-in volto a celebrare le storiche sequenze di guida che le erano valse tanta fama.
Coadiuvate dal supporto di una solida prospettiva top-view, dette intenzioni andarono concretizzandosi nei meccanismi di un racing-game alquanto immediato durante il quale l'utente veniva chiamato ad attraversare le desertiche lande della Terra postatomica in cerca di eventuali segni di civiltà. Sebbene il fulcro del gioco ruotasse intorno all'obbligo di rifornire costantemente il serbatoio dell'auto controllata, questi non avrebbe dovuto preoccuparsi soltanto di raccattare le taniche di benzina sparse lungo il territorio: ad ostacolare la sua marcia sarebbero, per l'appunto, intervenuti barbarici pirati della strada disposti a tutto pur di accaparrarsi veicolo e ogni eventuale risorsa presente a bordo.
Oltre ad aggiungere un po' di sano pepe al pratico concept di fondo, quest'ultima variante spianava logicamente la strada a frizzanti siparietti shooter, che l'agile interfaccia di comandi già asservita alla gestione dell'auto avrebbe metabolizzato con una certa efficacia. Aggiungendo a questo dettaglio l'apporto di un comparto tecnico magari non spettacolare, eppure abbastanza curato da conferire adeguato appeal al tutto, si può pertanto decifrare l'identikit di una produzione decisamente gradevole, che i fan della saga non avrebbero potuto di certo ignorare.

Graficamente ordinario, con i piccoli sprite delle auto in pista ad animare scenari altrettanto semplici, il gioco proponeva una ricca introduzione caratterizzata dal campionamento audio del monologo tenuto da Mel Gibson all'inizio del secondo capitolo cinematografico della serie: Interceptor - Il Guerriero della Strada.

TOYS IN THE ATTIC

THE SHOOTING GALLERY

MAGNAVOX INVENTA LA PRIMA LIGHT-GUN DELLA STORIA!

Per la maggior parte di noi, la mitica Zapper della Nintendo è stata la prima Light Gun della vita e non sono in pochi coloro che continuano ad attribuirle il ruolo di primo add-on a tema mai abbinato ad una console. Volendo mettere i puntini sulle i, occorrerebbe tuttavia precisare che questo traguardo spetti in realtà al vetusto Shooting Gallery prodotto dalla Magnavox nel 1972. Ideata da Ralph Baer nel 1968, questa sorprendente periferica a forma di fucile a pompa venne presentata ufficialmente a pochi mesi dal lancio dal lancio dell'Odyssey, scatenando subito la curiosità del pubblico. A fronte del ricco bundle che la vedeva debuttare in compagnia di 4 titoli sviluppati appositamente per esaltarne le caratteristiche, l'add-on non riscosse però il successo sperato. Complice l'errata diceria secondo cui essa funzionasse soltanto se collegata ad un TV Color di marca analoga, la Shooting Gallery sarebbe stata infatti snobbata dai più e quindi ritirata dal mercato dopo aver piazzato appena 20.000 unità worldwide.

La cellula fotosensibile posizionata agli estremi della canna, permetteva alla Shooting Gallery di rilevare con una certa reattività ogni fonte di illuminazione presente nella stanza, senza limitarsi ai soli segnali provenienti dal video. Tecnicamente l'utente avrebbe potuto così puntare la canna anche contro una lampadina accesa e ottenere un eventuale feedback di risposta.

la rubrica Happy Endings ci svelerà la scoppiettante sequenza finale di un classico quale Ecco the Dolphin, le pagine dedicate all'ormai consueto "specchio delle conversioni" ospiteranno infatti una clamorosa guerra tra home system avente come oggetto l'immarcescibile Commando: un pezzo da novanta della Coin-Op Era che spinse molti segugi da sala a investire capitali in gettoni prima di concedere loro l'onore delle armi. Potrei chiaramente dilungarmi, anticipando le altre chicche nascoste qua e là, ma preferisco lasciare a voi il gusto di scoprile...

Gianpaolo "Mossgarden" Iglio

INTO THE PIT

BEAST BUSTERS

1989 SNK ARCADE – ALTRE VERSIONI: AMIGA (1990) / ATARI ST (1990)

A guardare da lontano il case di Beast Busters, con i possenti UZI 9mm campeggianti in pulsantiera, sarebbe facile scambiarlo con Operation Wolf. Dopo un esame più accorto, chiunque noterebbe tuttavia delle importanti anomalie, come l'orda di mostruosità intente ad azzannare lo schermo e il logo della SNK stampato ai lati del coin-op. Escludendo – anche per motivi anagrafici – che questo truculento rail-shooter possa essere The House of the Dead (1996), la verità appare a questo punto evidente: quelli di Fatal Fury avevano puntato sui Survival Horror da sala molto prima che Sega producesse il succitato hit ma, per qualche strano motivo, nessuno sembra ricordarsene. Secondo gli esperti, l'equivoco vanterebbe radici essenzialmente commerciali e sarebbe da ricondursi al discutibile processo di localizzazione cui il gioco andò incontro al momento di varcare i confini nipponici. Ostacolato dalla mediocrità delle conversioni Amiga e Atari ST fornitegli come "scorta mediatica" e da una distribuzione non esattamente capillare, Beast Busters non sarebbe, in altre parole, riuscito a ripetere l'exploit registrato in patria, finendo col "bucare" clamorosamente il suo debutto occidentale. Piuttosto che trasformarsi nel profeta dell'horror a gettoni, esso sarebbe pertanto scivolato in un oblio sempre più fitto, da cui nemmeno il sequel di foggia poligonale distribuito nel 1999 fu in grado di tirarlo fuori. Come se non bastasse, quando il case di quest'ultimo progetto mise piede in sala, furono anzi in molti ad additarlo come un bieco clone di The House of the Dead! "Il successo è spesso una questione di dettagli e tempismo" direbbe a questo punto il saggio, eppure a volte si ha l'impressione che la cara, vecchia sfiga ci metta anche del suo.

Il sequel 3D di Beast Busters, "Second Nightmare", prese forma sui circuiti della scheda Hyper Neo-Geo 64, meglio nota ai cronisti come il primo, disastroso tentativo operato da SNK ai fini di entrare nel business dei poligoni. Diversamente dal suo precursore, il case di questa versione montava 2 mitragliatori invece dei 3 visti nell'edizione originale.

WEIRDOGAMES INC.

CASANOVA

1989 IBER SOFT – AMSTRAD CPC/ SPECTRUM ZX/MSX

Spregiudicato, edonista, scrittore, diplomatico, filosofo e Dio solo sa cos'altro, Giacomo Casanova (1725 – 1798) ebbe una vita alquanto rocambolesca, durante la quale fece infuriare non soltanto le più alte autorità della Repubblica di Venezia, ma anche e soprattutto i mariti delle sue innumerevoli amanti. Celebrate nell'ambito di piccanti biografie, le sue turbolente imprese dovettero [illegible] spagnoli della Iber Soft che il personaggio in questione avesse tutte le carte in regola per affiancare Megaman e [illegible] ici del genere Platform-Shooter, [illegible] be complesso rintracciare i [illegible] sero a sviluppare un titolo del genere.

Caratterizzato da una graziosa veste grafica [illegible] con tutta la perizia possibile, [illegible] Serenissima, il gioco vedeva il nostro inguaribile libertino aggirarsi sotto di essi mandolino alla mano, con l'intento di sedurre il maggior numero di pulzelle possibile. Per sfuggire alla furia dei rispettivi mariti, egli avrebbe potuto indirizzare verso di loro le note provenienti dal suo strumento neanche fossero i colpi di un kalashnikov, prestando parallelamente attenzione a schivare gli oggetti lanciatigli contro dagli inquilini dei palazzi circostanti. Benchè a suo modo brioso, il canovaccio ideato da Jose Carlos Arboiro Pinel non veniva purtroppo supportato da un gameplay altrettanto "ispirato". Complice un sistema di controllo non esattamente reattivo, l'esperienza di gioco avrebbe pertanto mostrato ben presto la corda. A dispetto di ciò, chiunque fosse alla ricerca di una proposta fuori dai canoni potrebbe in ogni caso trovare in Casanova degli spunti alquanto intriganti e magari chissà, anche l'amore della sua vita...

Occhiali furbetti, naso a patata, veste extralarge e immancabile cappello a punta: fosse stato anche un topo, Marvin, il giovane protagonista di The Apprentice non avrebbe certo sfigurato al posto di Mickey nel celeberrimo Apprendista Stregone ammirato in Fantasia.

A vedere il paffuto sprite di Casanova arrampicarsi sulle facciate dei palazzi di Venezia verrebbe quasi da allestire vertiginosi paragoni con Assassin's Creed II. A impedirci simili proclami è subentrata però un'inesorabile certezza: Giacomo aveva molto più carisma di Ezio...

THE MIRROR: CONVERSIONI A CONFRONTO

COMMANDO

TITOLO ORIGINALE
SENJO NO OKAMI

ANNO
1985

PRODOTTO
CAPCOM

SVILUPPO
CAPCOM

VERSIONE NATIVA
COIN-OP

GIOCATORI
1 – 2 (ALTERNATI)

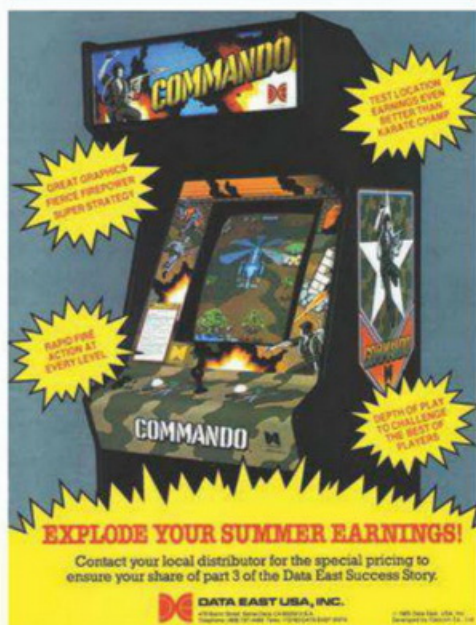
LIVELLI
4

SEQUEL
MERCS/SENJO NO OKAMI II
(1989-COIN-OP/MEGADRIVE/AMIGA/C64)
WOLF OF THE BATTLEFIELD: COMMANDO 3
(2008 – XBOX LIVE / PS NETWORK)

TRAMA

Sebbene molti inquadrassero il gioco come un tie-in dell'omonimo film interpretato da Arnold Schwarzenegger nel medesimo anno della sua uscita, la storia di Commando era ambientata durante la Seconda Guerra Mondiale e si sviluppava intorno alla missione solitaria di un soldato americano intento a sgominare un intero battaglione dell'esercito nazista. Data l'ambientazione tropicale, alcuni ipotizzarono anche che i nemici potessero essere in realtà i giapponesi: difficile però immaginare che sviluppatori nipponici avessero scelto una prospettiva simile quale sfondo di un videogame di guerra.

NEL DETTAGLIO

Tra i più celebri top view shooter a scorrimento mai realizzati, Commando costituisce a tutt'oggi un fondamentale pilastro di ogni memorabilia volta a determinare i migliori giochi apparsi in sala giochi durante la golden age dei coin-op. Tanto ostico quanto coinvolgente, il record breaker della Capcom irretì il pubblico grazie all'indiscutibile reattività del suo gameplay, stupendo anche gli esteti più esigenti con i prodigi di un comparto grafico altrettanto performante. Pregni di accattivanti dettagli, e costantemente affollati da nemici e veicoli di ogni genere, i quattro, lunghi scenari costituenti il cuore della produzione avrebbero delineato i confini di un mondo di gioco particolarmente vivo, entro il quale l'utente sarebbe stato libero di spaziare in otto differenti direzioni. Per quanto spettacolare, questa riuscita amalgama di accattivanti sprite, elaborati assets e versatili geometrie strutturali, non costituì un ostacolo tecnico insormontabile per gli sviluppatori incaricati di convertire il gioco e ciò favorì uno dei più accesi confronti diretti tra i sistemi da salotto dell'epoca.

C64 1985 ELITE

Strutturalmente identica alla sua controparte a gettoni, eccetto che per l'inevitabile pixellosità caratterizzante sprite, fondali ed elementi di scena, la conversione C64 vendicò gli scempi perpetrati da Elite in occasione dei porting destinati a C16 e Plus 4 registrando, al contempo, uno dei più grandi successi della storia del Commodore 8 bit.

AMSTRAD CPC 1985 ELITE

Sprite minuti, animazioni modeste, ritmo di gioco elevato, feeling tutto sommato fedele alla controparte originale. La versione Amstrad CPC presentava evidenti carenze tecniche a fronte di una struttura di gioco generalmente valida, difficile pertanto valutarla in termini oggettivi. Fermamente convinti del fatto che un buon gameplay valga sempre di più del solo colpo d'occhio, noi preferiamo comunque attribuire a questo porting connotati positivi.

SPECTRUM ZX 1985 ELITE

Caratterizzata da avventurose cromie giallognole e sprite disegnati con una certa cura, la conversione Spectrum suppliva a ogni altra sbavatura del comparto tecnico con un ritmo di gioco a dir poco elettrizzante. Sacrificando tessiture del selciato e ombreggiature di sorta, gli sviluppatori riuscirono infatti ad assicurare la costante presenza di un folto numero di nemici in scena, così da emulare in modo assai fedele l'irruento gameplay dell'edizione arcade.

APPLE II 1987 DATA EAST

Nel tentativo di garantire agli utenti un' esperienza di gioco se non spettacolare, quantomeno fluida, i ragazzi della Data East cercarono di racchiudere tutto il feeling dell'originale entro i confini di una videata degna dello schermo di un Gameboy. Benché claustrofobica, questa soluzione concesse loro l'opportunità di integrare sprite ben modellati e abbinare ad essi animazioni altrettanto organiche, senza per questo rinunciare all'impiego di un numero relativamente alto di elementi di scena.

NES 1986 CAPCOM / NINTENDO

Un motivetto molto più allegro di quello caratterizzante la versione originale del gioco, inaugurava un porting senz'altro dignitoso, che trasportò sui circuiti del NES tutti gli elementi cardine del coin-op. Una palette di colori vivace, il buon coefficiente di dettaglio degli scenari e sprite minuti, ma ben animati, avrebbero fatto infine il resto.

MSX 1987 ASCII

Appesantita dallo scattoso scrolling, la versione MSX proponeva un gameplay decisamente inefficace che il delay dei comandi rendeva molto frustrante. Gravi lacune emergevano anche in ambito tecnico, dove sprite modellati alla buona e con scarsa cura per le proporzioni, avrebbero sposato scenari altrettanto approssimativi.

ATARI 2600 1988 ACTIVISION

Questa versione non brillava di certo per la qualità del comparto tecnico, che risultava anzi mortificato da un'endemica carenza di dettagli. Ulteriormente accentuata dalla rigidità delle animazioni, questa gravosa lacuna comprometteva in via definitiva un'esperienza di gioco che la scarsità di nemici a video aveva già trasformato nella pallida ombra della sua controparte arcade.

AMIGA/ATARI ST 1989 ELITE

Distribuite a ben 4 anni di distanza dalla release arcade, le versioni a 16 bit ne riproducevano in scioltezza tutti gli elementi basilari, riservandosi di perfezionare alcuni dettagli tecnici del codice originale. L'edizione Amiga in particolare, avrebbe presentato sprite dal design più corposo, le cui animazioni apparivano persino più articolate di quelle viste su Coin-Op.

ATARI 7800 1986 DATA EAST

Il fratellone dell'Atari 2600 seppe senz'altro rendere maggiore giustizia al classico targato Capcom. Più che nell'ambito di animazioni ree di apparire comunque approssimative, la differenza sarebbe consistita in tal senso nella minuziosa ricostruzione dei fondali, i quali abbondavano ora di elementi di scena e sprite ben caratterizzati.

INTELLIVISION 1987 INTV CORP.

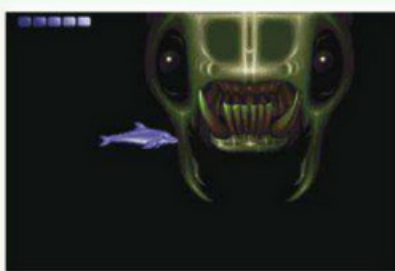
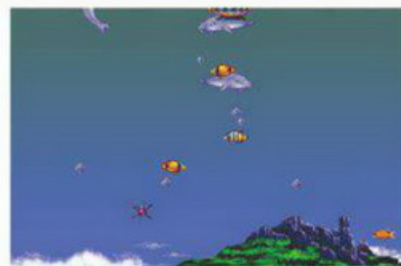
Più efficace della sua controparte Atari 2600, la conversione Intellivision sfoggiava un comparto grafico ricco di dettagli, pagando tuttavia dazio quanto a dimensione degli sprite animati. Alterate da un fastidioso effetto scia e da una generale lentezza, le routine di scrolling non garantivano un supporto magari adeguato alle ambizioni del gameplay. Pretendere prestazioni migliori dalla console targata Mattel sarebbe stato tuttavia crudele.

HAPPY ENDINGS

ECCO THE DOLPHIN
1992 NOVOTRADE/SEGA
- MEGADRIVE

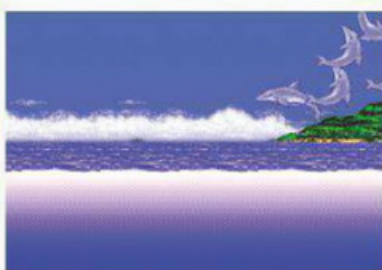
Ironicamente apostrofato come simulatore "ittico" da tutti coloro che non riuscivano ad accettare il fatto che Sega avesse affidato a un delfino il rilancio mediatico del Megadrive, Ecco the Dolphin lasciò tutti gli scettici con un palmo di naso nel giro di una demo. Graficamente superbo, con l'agile mammifero intento a solcare scenari subacquei quanto mai evocativi, il titolo sviluppato dal team Novotrade era difatti un capolavoro d'atmosfera e level design.
Lungo i 27 livelli costituenti l'avventura del suo intrepido protagonista, gli utenti ebbero modo di confrontarsi con un'esperienza di gioco pressoché inedita (per non dire rivoluzionaria) che, traendo ulteriore spessore dai connotati ambientalisti alla base della rispettiva storyline, avrebbe dimostrato che non occorrono necessariamente armi, eroi ultra-pompati e tematiche da action movie, per realizzare un videogame degno essere celebrato alla stregua di un classico.

VISITA A DOMICILIO

Dopo aver solcato i proverbiali Sette Mari, affrontando ogni sorta di viscida medusa e crudele storione, il prode Ecco avrebbe finalmente trovato l'entrata della galleria collegata alla tana della terrificante Anguillona delle Marianne: Sponsor, signora e padrona del vortice marino che aveva risucchiato gli amichetti del gagliardo mammifero nella drammatica introduzione del gioco.

CREATURA DEGLI ABISSI

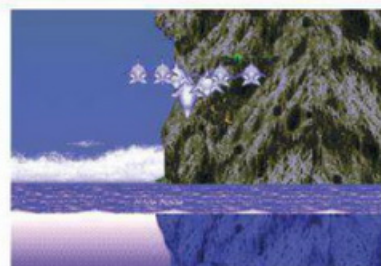
L'immonda bestia si sarebbe presentata al confronto sfoggiando un elegante look bio-meccanico reo di tradire una certa somiglianza con l'Alien di H. R. Giger. D'altronde, la stessa struttura della succitata galleria aveva già evidenziato un certa affinità tra il lavoro svolto dai grafici della Novotrade e le inquietanti opere firmate dal celebre artista svizzero.

LA RESA DEI CONTI

Archiviati i formali convenevoli, Ecco e l'Anguillona avrebbero dato dunque inizio a un combattimento per molti versi epico, reo di aver lasciato segni tangibili sui polpastrelli di tutti i giocatori che riuscirono a parteciparvi. Alla fine, il Sonar e le testate del caparbio mammifero sarebbero tuttavia riusciti a scardinare la mandibola della perfida creatura, seminando lo sconforto tra i suoi innumerevoli famigli.

TUTTI INSIEME APPASSIONATAMENTE

Radunati gli amici rimasti per tanto tempo prigionieri della signora delle acque oscure, Ecco si sarebbe a questo punto preso la briga di trascinarli in una spettacolosa esibizione di nuoto sincronizzato, salvo poi conferire alla danza i vertiginosi toni di una sessione di volo parabolare in assenza di gravità. Ci fosse stato anche il remix di "In fondo al mar!" come tappeto sonoro, avremmo anche potuto impazzire!

ADDIO, E GRAZIE PER TUTTO IL PESCE!

Terminato uno show degno di andare in scena in un Acquapark di Orlando, il folto branco di gracchianti mammiferi avrebbe infine ripreso il largo, pronto a godersi in allegria il ritrovato equilibrio del proprio habitat naturale. La gioia sarebbe in ogni caso durata poco e più precisamente il tempo necessario ai ragazzi della Novotrade per assemblare il guizzante sequel del gioco.

ON BOARD
RETROGAMING DA TAVOLO
Q*BERT

ANNO
1983
PRODOTTO
PARKER BROTHERS
GIOCATORI
2
TARGET
7 – 14 ANNI
DURATA PARTITA
30 MIN. CA
RARITA'
* *

La versione da tavola del classico puzzle-platform prodotto dalla Gottlieb nel 1982, venne distribuita in tutti i negozi di giocattoli occidentali nell'autunno del 1983 a seguito di una massiccia campagna marketing promossa dalla Parker Brothers. Espressamente studiato per intrattenere due soli giocatori, il board game riprendeva in modo piuttosto fedele le meccaniche proprie della controparte virtuale creata da Warren Davies, lasciando al primo di essi il controllo del simpatico Noser e all'altro il compito di controllare i 5 mostriciattoli che avrebbero cercato di impedirgli l'accesso alla sommità della piramide isometrica stampata sul tabellone.
Come prevedibile, questo singolare inseguimento si sviluppava secondo i dettami di una pratica formula a turni regolata dall'impiego di particolari dadi: uno a otto facce per determinare il numero di balzi effettuabili dal Noser e due a sei facce rispettivamente dedicati alla selezione casuale del tipo di nemico da spostare e al numero di movimenti a sua disposizione.
Benché questa formula possa apparire piuttosto semplice, il gioco tendeva a rivelare uno spessore tattico insospettabile; non stupisce dunque più di tanto il fatto che esso risulti a suo modo godibile persino al giorno d'oggi.

Il boom registrato da Q*Bert nelle sale giochi di tutto il mondo favorì la proliferazione di una lunga serie di gadget a tema, di cui il famoso gioco da tavola dei Parker Brothers fu solo il più celebre. Tra questi figuravano una graziosa collezione di mini action figure, diversi puzzle cartacei, un capiente cestino da pranzo, pastelli personalizzati, pattumiere e persino due libri a carattere enigmistico.

Le 5 pedine a disposizione del giocatore dedito ad ostacolare il Noser, riportavano sul proprio dorso le immagini stilizzate di Coily, Red Ball, Wrong Way, Green Ball e Slick: i buffi mostriciattoli già noti ai cultori del videogame.

La confezione del gioco conteneva una pedina rappresentante il Noser, 5 pedine raffiguranti i suoi nemici, 3 differenti dadi, un contenitore asservito al loro lancio e un vasto campionario di gemme di plastica da collocare sulla superficie dei cubi costituenti la piramide. Proprio come accadeva nel videogame, l'acquisizione delle gemme avrebbe rinforzato la resistenza del Noser, così da garantirgli maggiore sopravvivenza in caso di collisione con i suoi avversari.

MADE IN ITALY: RETROGAMING ALL'ITALIANA

MIKRO MORTAL TENNIS
1995 CPU ITALIAN SYSTEMS / SKYWARD SOFTWARE - AMIGA

Il fisiologico declino commerciale cui andò incontro l'Amiga a partire dal 1993 favorì il proliferare di una serie di produzioni indipendenti che, sfruttando il vuoto lasciato dalla progressiva migrazione dei titoli a tripla A verso sistemi più moderni, finirono col regalare un'inattesa, terza giovinezza al leggendario Personal targato Commodore. Generalmente realizzati mediante l'impiego di budget irrisori e spesso caratterizzati da spiccata verve stilistica, gli esponenti di questa corrente creativa trovarono uno degli alfieri più luminosi in una curiosa rilettura di un particolare gioco di Tennis ideato dai nostri Marco Pacifico e Davide Mancuso. Come suggerito dal titolo, Mikro Mortal Tennis non puntava però a rappresentare il nobile sport anglosassone secondo i termini di un semplice arcade game, né pretendeva di regalare al suo pubblico un'esperienza di foggia realistica. Nel tentativo di distinguersi dalla maggior parte delle proposte a tema, esso preferiva infatti integrare elementi stilistici cari all'oscuro universo di Mortal Kombat, lasciando che gli atleti coinvolti nei match si abbandonassero liberamente all'uso di colpi proibiti, rovesci assassini e... Fatality Match Point. Sebbene queste premesse conferissero all'intera operazione toni fin troppo demenziali, è opportuno precisare che i meccanismi alla base del gameplay fossero tutt'altro che approssimativi. Grazie alla reattività dei comandi ed alla parallela immediatezza dell'interfaccia di controllo, il gioco rivelava anzi una profondità strutturale del tutto insospettabile. Chiunque avesse avuto il coraggio di prendere in considerazione una proposta tanto insolita, si sarebbe pertanto ritrovato fra le mani un prodotto non solo originale, ma anche capace di regalare ore e ore di puro divertimento, maturando in parallelo la consapevolezza che anche gli italiani, quando vogliono, sono in grado di realizzare progetti davvero speciali.

A partire dal logo di presentazione del gioco, passando per menù opzioni e schermate contestuali, Mikro Mortal Tennis palesava l'irresistibile volontà di scimmiottare lo stile concettuale proprio dei primi tre capitoli della saga Mortal Kombat.

DIMENSIONI PARALLELE

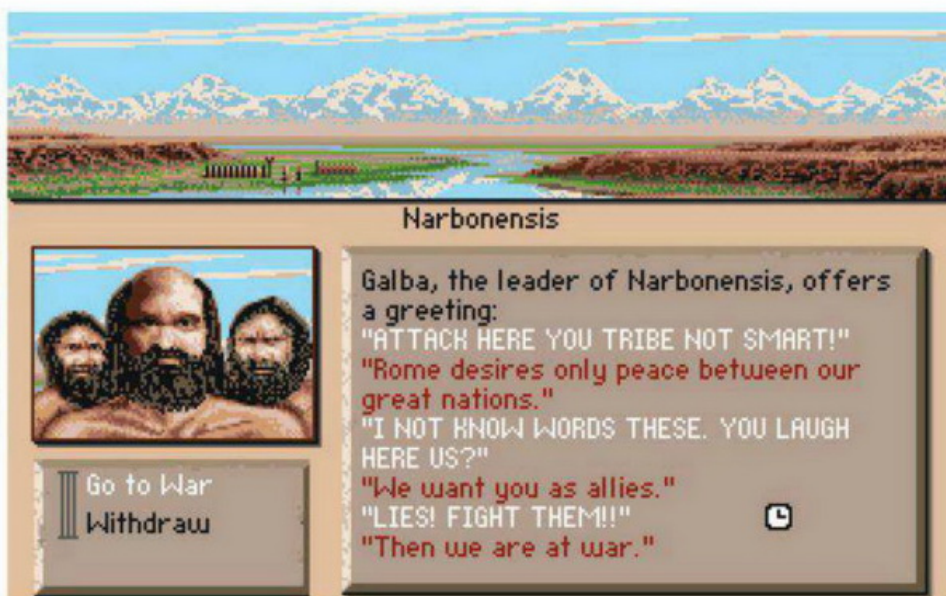
Le affinità fra Mikro Mortal Tennis e il grande classico della mazzata targato Midway Games trovavano ulteriore riscontro nella grottesca story-line di supporto alla modalità single player. Elaborata da Valerio Massari e Stefano Gualeni, quest'ultima vedeva l'impavido tapiro Fart prendere parte a una sorta di Wimbledon degli Inferi, con l'intento di accumulare l'esperienza necessaria a diventare un manager di successo. Per aggiudicarsi la vittoria del torneo, questi avrebbe dovuto chiaramente battere sul campo un sostanzioso numero di eterogenei avversari e raggiungere così l'apice dell'oscura montagna presidiata dal suo diabolico organizzatore: un demone dalle ampie corna e il muso bovino!

La trama portante del gioco veniva presentata agli utenti sotto forma di una gradevole introduzione animata, nell'ambito della quale il morbido Fart si sarebbe recato al cospetto del suo sulfureo ospite, previo apposito invito formale. La cut-scene in questione proponeva anche una piccola parodia di Day of the Tentacle (Lucasarts, 1993)!

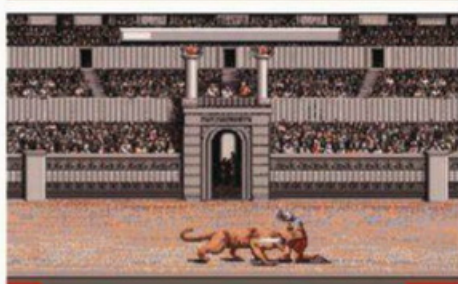
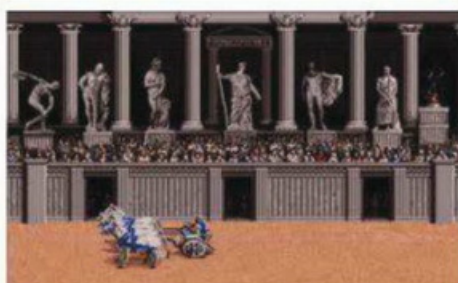
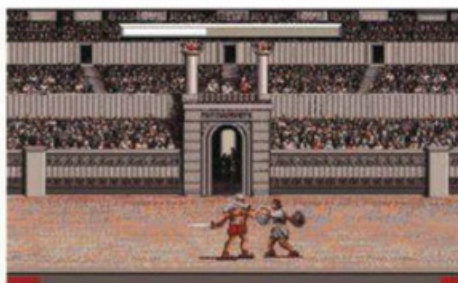
RETRO-CULT

CENTURION: DEFENDER OF ROME

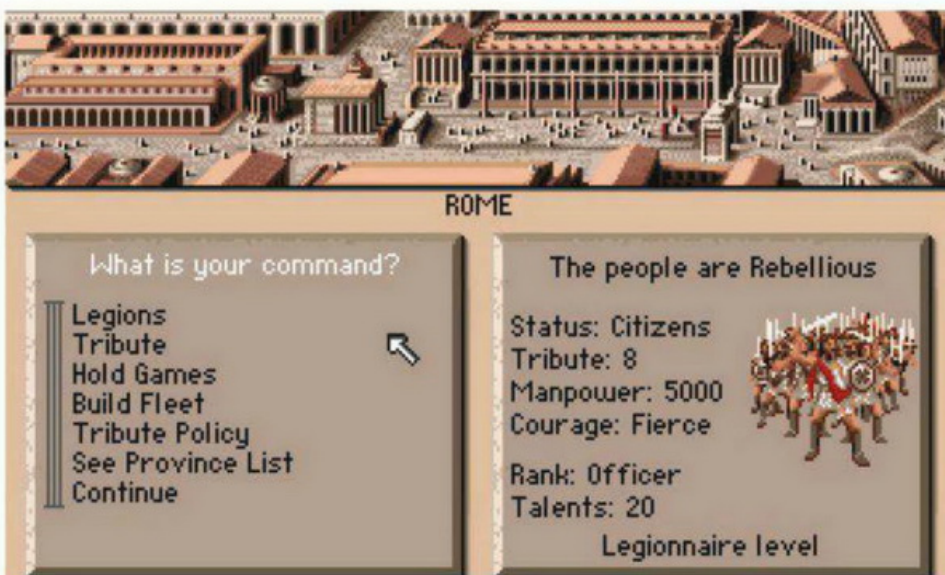
1990 BITS OF MAGIC/ELECTRONIC ARTS – AMIGA/MEGADRIVE/PC

L'uscita di Rome Total War II ha risvegliato in noi il ricordo di tanti altri RTS volti a celebrare il periodo di espansione che avrebbe portato alla fondazione dell'Impero Romano, esaltando in modo particolare la memoria del sommo Centurion: uno dei titoli più ambiziosi e spettacolari della sua epoca.
Ideato e diretto da Kellyn Beck – ex Lead Designer Cinemaware e padre naturale di classici immortali quali Defender of the Crown e Rocket Ranger – il titolo dei Bits of Magic rappresentò in effetti una piccola rivoluzione di genere. Prima del suo debutto, nessuno strategico in tempo reale aveva infatti osato abbinare una componente dinamica tanto solida alla tipica base tattico-statistica propria delle succitate produzioni rilevanti. Pur alterando in modo tanto invasivo schemi consolidatisi nell'arco di un decennio, l'azzardo avanzato dagli sviluppatori non sarebbe andato comunque a inficiare che in minima parte sulle componenti strutturali atte a garantire l'adeguata profondità dell'esperienza di gioco. Proprio come accadeva nell'ambito dei più completi esponenti della categoria, la salute economica, culturale e territoriale dell'Impero sarebbero pertanto dipese anche da fattori estranei alla padronanza della sola res bellica, come l'accorta gestione delle risorse disponibili e l'esercizio di una certa diplomazia in fatto di politica estera.
Qualora le mezze misure non fossero state sufficienti, il condottiero avrebbe dovuto essere comunque capace di gestire con mano ferma le forze al suo comando, da cui la necessità di gestire direttamente gli spostamenti

Il nostro impavido centurione è impegnato in una delicata trattativa con l'irsuto Galba, un barbaro ben poco incline all'arte della diplomazia. Ne scaturirà un sanguinoso conflitto che, in seguito, costringerà il suo popolo a marciare fianco a fianco coi legionari di Roma.

CONTESTO STORICO

Gli eventi narrati nel gioco andavano sviluppandosi a partire dall'anno 275 a.C., periodo che avrebbe rivestito un ruolo determinate nel processo di consolidazione dello strapotere culturale romano. A seguito delle numerose conquiste territoriali effettuate in suolo italico ed al parallelo sviluppo di efficaci politiche diplomatiche, la Repubblica era difatti riuscita ad estendere il proprio controllo su tutte le città stato e i reami autoctoni che interessavano la penisola, gettando le basi ideali per la costruzione del futuro Impero.

CELEBRITY DEATH MATCH

Archiviata la conquista dei territori germanici, gallici e ispanici, l'utente/centurione avrebbe dovuto incrociare le armi con avversari molto più impegnativi, tra cui l'indomito Annibale, condottiero delle truppe di Cartagine. La sfida più accesa si sarebbe comunque combattuta sulle acque del Mediterraneo, al momento di fronteggiare l'immensa flotta egiziana: un eventualità cui si sarebbe potuto porre relativo argine cercando di sedurre la scaltra Cleopatra!

Diversamente dalle battaglie terrestri, le schermaglie navali avrebbero abbracciato un format più affine a canoni da mini game. In generale, l'esito di questi confronti sarebbe comunque dipeso più dal valore statistico delle forze dispiegate, che dall'effettiva abilità del giocatore.

delle truppe sul campo. Parallelamente sarebbe stato infine necessario assicurarsi il supporto del popolo, previa organizzazione di chiassosi Ludi e accorta amministrazione delle imposte. Una campagna tanto ampia ed articolata da prevedere tante variabili e favorire l'esplosione di conflitti terrestri, battaglie navali e sanguinose rivolte, non poteva che assicurare un grado di sfida alquanto elevato, come pure un coefficiente di longevità particolarmente robusto: se al tutto aggiungiamo l'opportunità di partecipare in prima persona ad eventi speciali come le immancabili corse al Circo Massimo e i combattimenti tra gladiatori, capirete come mai diversi appassionati continuino ad inquadrare Centurion: Defender of Rome come una delle produzioni più complete e coraggiose dell'era 16 bit.

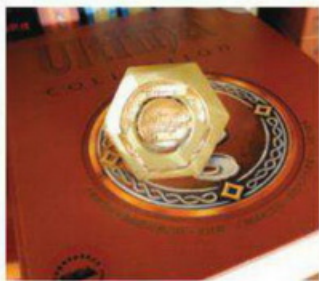
IL COLLEZIONISTA
La vostra guida mensile ai più rari tesori retro

a cura di
Fabio "Super Fabio Bros" D'Anna

GamesCollection
Vigamus

ULTIMA COLLECTOR!

Questo mese è di scena un collezionista d'eccezione, amante della leggendaria saga Ultima, creata da Lord British, al secolo Richard Garriott nell'ormai lontano 1979!

La rarissima edizione giapponese di Ultima III per PC98 con la mappa in versione puzzle.

Il trinket di Ultima Collection Chinese Limited Edition: un cristallo con all'interno il numero della copia. Ne esistono solo 2000 copie in tutto il mondo!

Enrico Ricciardi è un fotografo di moda e pubblicitario con studio a Milano, che si occupa da parecchi anni di fotografia, ma nella vita di Enrico non ci sono solo fotografie e pellicole ma anche videogiochi, soprattutto se si tratta di pezzi rari e da collezione! Enrico ha una grande passione, quella di collezionare tutto ciò che riguarda l'indimenticabile serie di RPG Ultima. Grazie all'avvento di Ebay e ad assidue ricerche in ogni parte del globo, Enrico ha infatti raccolto quella che è considerata la più grande e completa collezione al mondo della saga! Questa comprende, fra i tanti, alcuni pezzi davvero rarissimi, fra i quali spiccano il primissimo Akalabeth Computerland Version donatagli da Garriott in persona, oltre a ben due copie complete e boxate del mitico e introvabile Ultima: Escape from Mount Drash. Non dimentichiamo poi altre autentiche rarità, tra le quali un'edizione giapponese di Ultima III per PC98 con la mappa in versione puzzle, al posto della tradizionale in stoffa, e una fitta serie di poster promozionali ufficiali. Tra questi quelli di Ultima IV, Ultima V, Ultima VI e Ultima VII. Enrico si fregia inoltre di quella che probabilmente è la più bella confezione esistente al mondo di Ultima, un'edizione limitata cinese della Ultima Collection per PC che contiene tutti i titoli della serie sino al nono capitolo, e nella quale il trinket è un gigantesco cristallo che contiene all'interno il numero della copia! Da menzionare il fatto che, nel 2009, in collaborazione con lo stesso Garriott, Enrico ha realizzato un calendario benefico, denominato Mystik, rendendo omaggio alle virtù presenti nel suo mitico videogioco. Trovate la bella opera d'arte all'indirizzo http://www.ultimacollectors.info/ak_1.htm Proprio in quest'ultimo anno, inoltre, la saga di Ultima è tornata alla ribalta grazie all'annuncio di una prossima uscita di un titolo a metà tra un nuovo episodio e un sequel spirituale il cui nome sarà Shroud of the Avatar.

Enrico con il suo Akalabeth, primo episodio della saga donatogli da Richard Garriott!

Dettagli

NOME: Enrico
COGNOME: Ricciardi
NICKNAME: Mr. Ultima
ETA': ND
PEZZO DA COLLEZIONE: Akalabeth Computerland Version

IN COLLABORAZIONE CON WWW.GAMESCOLLECTION.IT

POWERED BY GAMES COLLECTION

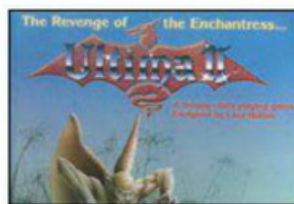
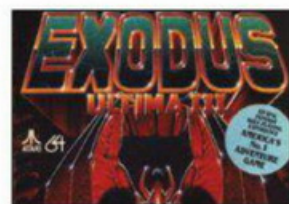
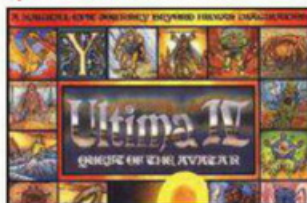
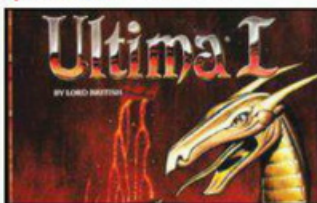
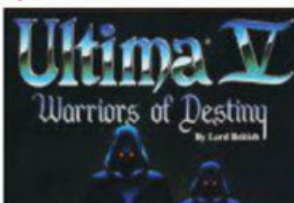
NOTA: Le quotazioni indicate nel borsino si riferiscono a prodotti sostanzialmente integri, nonché dotati di box originale e manuali di istruzioni annessi.

retromarket

LA BORSA VALORI DEL RETROGAMING

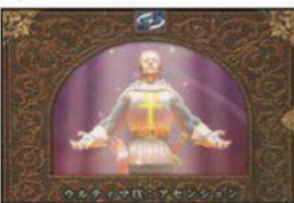
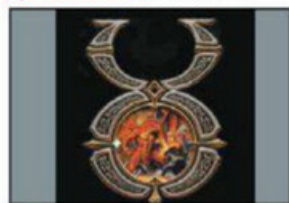
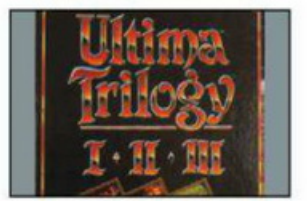
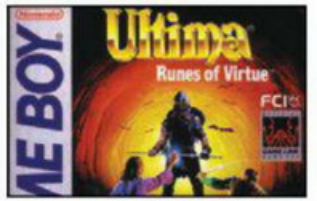
La leggendaria saga di Ultima è protagonista del borsino del mese. Una serie che oggi è poco nota alle nuove generazioni ma che rappresenta uno dei migliori RPG all'occidentale mai creati. Influente come pochi, Ultima ha dato ispirazione a decine di giochi, tra cui il blasonato Final Fantasy.

TITOLO: AKALABETH: WORLD OF DOOM
VERSIONE: NTSC USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1979
SVILUPPO: CALIFORNIA PACIFIC COMPUTER
PIATTAFORMA: APPLE II
QUOTAZIONE: 500+ EURO

TITOLO: ULTIMA
VERSIONE: NTSC USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1981
SVILUPPO: CALIFORNIA PACIFIC COMPUTER
PIATTAFORMA: APPLE II
QUOTAZIONE: 250+ EURO

TITOLO: ULTIMA II: THE REVENGE OF THE ENCHANTRESS
VERSIONE: NTSC USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1982
SVILUPPO: SIERRA ON-LINE
PIATTAFORMA: PC DOS
QUOTAZIONE: 150 EURO

TITOLO: EXODUS: ULTIMA III
VERSIONE: NTSC USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1983
SVILUPPO: ORIGINS SYSTEM
PIATTAFORMA: COMMODORE 64
QUOTAZIONE: 150 EURO

TITOLO: ULTIMA IV: QUEST OF THE AVATAR
VERSIONE: NTSC USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1985
SVILUPPO: ORIGINS SYSTEM
PIATTAFORMA: COMMODORE 64
QUOTAZIONE: 130 EURO

TITOLO: ULTIMA I: THE FIRST AGE OF DARKNESS (REMAKE)
VERSIONE: NTSC USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1986
SVILUPPO: ORIGINS SYSTEM
PIATTAFORMA: APPLE II
QUOTAZIONE: 140 EURO

TITOLO: ULTIMA V: WARRIORS OF DESTINY
VERSIONE: NTSC USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1988
SVILUPPO: ORIGINS SYSTEM
PIATTAFORMA: COMMODORE 128
QUOTAZIONE: 120 EURO

TITOLO: ULTIMA VI: THE FALSE PROPHET
VERSIONE: NTSC USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1992
SVILUPPO: ORIGINS SYSTEM
PIATTAFORMA: SUPER NES
QUOTAZIONE: 160 EURO

TITOLO: ULTIMA VII: THE BLACK GATE
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1992
SVILUPPO: ORIGINS SYSTEM
PIATTAFORMA: PC DOS
QUOTAZIONE: 90 EURO

TITOLO: PAGAN: ULTIMA VIII
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1994
SVILUPPO: ORIGINS SYSTEM
PIATTAFORMA: PC DOS
QUOTAZIONE: 70 EURO

TITOLO: ULTIMA IX: ASCENSION
VERSIONE: NTSC JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 1999
SVILUPPO: ORIGINS SYSTEM
PIATTAFORMA: PC WINDOWS
QUOTAZIONE: 80 EURO

TITOLO: ULTIMA ONLINE
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1997
SVILUPPO: ORIGINS SYSTEM
PIATTAFORMA: PC WINDOWS
QUOTAZIONE: 40 EURO

TITOLO: ULTIMA TRILOGY I, II E III
VERSIONE: PAL UK
ANNO DI PRODUZIONE: 1989
SVILUPPO: ORIGINS SYSTEM
PIATTAFORMA: PC DOS
QUOTAZIONE: 160 EURO

TITOLO: ULTIMA: RUNES OF VIRTUE
VERSIONE: NTSC USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1991
SVILUPPO: ORIGINS SYSTEM
PIATTAFORMA: GAME BOY
QUOTAZIONE: 80 EURO

TITOLO: ULTIMA: UNDERWORLD: THE STYGIAN ABYSS
VERSIONE: NTSC JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 1997
SVILUPPO: BLUE SKY PRODUCTIONS
PIATTAFORMA: PLAYSTATION
QUOTAZIONE: 110 EURO

TITOLO: ULTIMA COLLECTION (I-VIII, INCLUSO AKALABETH)
VERSIONE: PAL ITALIANA
ANNO DI PRODUZIONE: 1997
SVILUPPO: ORIGINS SYSTEM
PIATTAFORMA: PC DOS/WINDOWS
QUOTAZIONE: 200 EURO

SAY GOOD GAME AND LEAVE

di Simone "AKirA" Trimarchi *simonetrimarchi@me.com*

SIMONE "AKIRA" TRIMARCHI nasce ingegnere e cresce gamer: a sette anni ripara l'alimentatore del suo amato C64 con il saldatore, a 23 diventa campione italiano di Starcraft e prende per la prima volta un volo intercontinentale con destinazione Seoul, Olimpiadi dei Videogiochi. Oggi il saldatore non è più nelle sue corde, mentre i videogiochi continuano a suonare dentro al suo cuore rimbombando su www.insidethegame.it.

Perdita di orientamento nella posizione dominante

→ Vincitori e vinti post E3

La storia delle console casalinghe è costellata da dinastie di marchi, persone e idee che sono riuscite ad imprimere la giusta spinta alla "roulette" del mercato dei videogiochi facendo uscire continuamente il proprio numero vincente. Una volta raggiunta la posizione dominante, però, la stessa è stata sperperata con un atteggiamento da bullo, da leader di un cortile nel quale i nuovi alunni e i vecchi veterani stavano ancora lottando per decretare dove si trovasse l'autorità. Ma così facendo si cade ed è ciò che è successo a Microsoft oggi, a Sony sette anni fa con PS3, a SEGA con Dreamcast e così via. L'atteggiamento della casa di Redmond, pre e post E3, con i ripensamenti su tutta la linea a meno di 10 giorni dai primi, convintissimi, annunci, mi fa pensare solamente ad un'azienda che si crede troppo potente, già arrivata, già vincitrice e quindi abbassa la guardia. Era il 1995, sempre E3, quando l'allora CEO di SCEA Steve Race, salì sul palco e disse una sola parola: "299" e poi lasciò il pubblico ai fischi del microfono che si stava spegnendo. Aveva appena annunciato il prezzo di lancio di PS One, più basso di ben 100 dollari della rivale SEGA Saturn. E stiamo parlando dell'hardware destinato a conquistare il mondo e a rendere i videogiochi "cultura pop". A mio avviso sarebbe fazioso non accostare questo episodio con l'annuncio del prezzo di lancio di PS4, avvenuto all'E3 appena trascorso. In platea sembrava che l'avrebbero regalata, la console, dalle urla che si sono levate. Il pubblico dell'E3 è giustamente esploso dopo una giornata passata a prendere mazzate da Microsoft che con Xbox One intendeva lanciare sul mercato una console sicuramente innovativa ma presentata con troppa arroganza e poca chiarezza verso il consumatore. Scommetto il mio stipendio da columnist di Game Republic che neanche loro hanno capito cosa diavolo bisognasse fare per prestare un gioco ad un amico senza incorrere nei famigerati "DRM". E poi: always online, zero self-publishing (e allontanamento dalla scena indie), kinect sempre acceso e soprattutto un prezzo più alto della concorrenza. Una rovina, vera, che ha portato Sony a vincere questa battaglia senza neanche doverla combattere: ha solo aggiustato col tempo quasi tutti gli errori con cui era entrata nella generazione precedente. Prezzo molto competitivo, niente tecnologia proprietaria e difficilmente digeribile agli sviluppatori, un messaggio chiaro e un posizionamento altrettanto cristallino e un sistema online che funziona; tutte caratteristiche che ad inizio console war "Xbox 360-PS3" hanno dato alla prima la palma di vincitrice, almeno secondo gli addetti ai lavori. E vi ricordo che Sony era assolutamente sulla cima della "posizione dominante" di cui abbiamo parlato all'inizio, dopo il successo planetario di PS2. La lezione di oggi? Non sempre innovare significa migliorare: Xbox One poteva essere la macchina del futuro, peccato che il presente, e Microsoft stessa, non siano pronti. In questo il colosso di Redmond sembra incappare nello stesso tipo di errore commesso con Windows 8: dare al mondo un sistema operativo touch quando sulla terra, di monitor touch, ce ne sono davvero pochi. Ora bisogna solo stare a vedere se il cambio di rotta repentino, salutato dai fan come "Microsoft ha orecchie per i nostri feedback" ma seme di ulteriore confusione, riuscirà a salvare Xbox One dall'essere ricordata come l'ultima console della grande M. Dico questo perché, se la mia teoria è giusta, alla prossima "war" sarà chi è indietro a vincere. O più che altro, mangerà la polvere quel bulletto da quattro soldi che crede di dominare il cortile.

> "Xbox One poteva essere la macchina del futuro, peccato che il presente, e Microsoft stessa, non siano pronti"

MARKETPLACE & DINTORNI

di Eugenio Antropoli *spygamer1@gmail.com*

EUGENIO ANTROPOLI segue home entertainment, cinema, musica e videogiochi. Già giornalista e critico videoludico, nonché esperto di trade, si occupa di business videoludico presso un'importante azienda italiana.

Le fatiche del videogiocatore

→ Il duro lavoro che ci fa bene

In un mondo ideale, il tempo che impieghiamo nel lavoro quotidiano dovrebbe coincidere con quello che comunemente chiamiamo hobby o passione. Purtroppo solo in pochi ci riescono, mentre tutti gli altri sono costretti a barattare il diritto a vivere spendendo un determinato numero di ore al giorno per "comprarsi" quelle libere serali e/o dei fine settimana. Siccome siamo costretti a farla questa cosa che si chiama lavoro, e che un giorno qualcuno ha deciso fosse necessaria alla nostra sopravvivenza di semplici mammiferi cacciatori raccoglitori, ci ritroviamo inconsapevolmente presi nelle nostre inutili carriere a rincorrere quella famosa chimera chiamata Tempo Libero. In realtà non esiste il tempo libero; è sempre comunque occupato da cose che facciamo o non facciamo, e la categorizzazione che ha preso piede tra la fine del 19° secolo e l'inizio del ventesimo da parte delle forze economiche e sociali è semplicemente un modo per farcelo vedere come tale. In poche parole, per vendercelo. E siccome su questa rivista blateriamo di videogiochi, noi preferiamo investire (terribile termine finanziario ormai di uso comune) il tempo libero acquistato interpretando qualcuno o qualcosa in un'opera interattiva tramite immagini in movimento. Ma videogiocare, così come le altre attività ricreative, è un lavoro come un'altro. La differenza tra "lavoro classico" e attività ricreativa è che quest'ultima è autoimposta. Mettere in salvo Ellie in The Last of Us è uno dei lavori più duri e soddisfacenti che mi sia mai capitato. Mentre facciamo un'attività che ci piace ci stanchiamo in egual misura al lavoro in senso stretto, con la differenza che produciamo oppiacei endogeni, più comunemente conosciuti col nome di endorfine (che stimolano adrenalina, dopamina ecc..), e che ci danno quel benessere e quella vigorosa voglia ad agire e ad andare avanti. Fortunatamente (o sfortunatamente secondo alcuni) ci viene incontro il concetto di gamification (www.gameification.it, il miglior sito italiano in materia), ovvero applicare al lavoro e a tutte le attività che vengono solitamente definite noiose e ripetitive i concetti di base dei giochi come ricompense, punti e premi per incoraggiare alcuni dei nostri istinti naturali come primeggiare in una competizione, avere successo o ambire a uno status sociale adeguato alle nostre aspettative. In realtà si tratta di un raffinato concetto di vendita a premi in uso sin dal 18° secolo, e che nella versione contemporanea comprende tutte le logiche videoludiche che ben conosciamo. Tralasciando un inutile excursus storico su questa nuova materia (che potete trovare tranquillamente in rete) vi faccio un paio di esempi di successo di gamification applicata al mondo del lavoro: nel 2011 ha fatto da traino il pionieristico esperimento della catena di Hotel Marriott per attrarre i migliori candidati tramite un gioco messo a disposizione su Facebook sulla falsariga di Farmville, in cui i partecipanti dovevano superare varie prove, scegliere i migliori collaboratori e gestire gli imprevisti. Le persone che hanno ottenuto un miglior punteggio sono state invitate a lavorare per un periodo di prova in azienda. Siemens invece, con il gioco gestionale Plantville, ha coinvolto oltre 21 mila giocatori di oltre 160 paesi e circa 700 scuole superiori, trasformando una piattaforma videoludica in un grande bacino di candidature qualificate. Il prossimo passo, e i primi esperimenti sono già in corso, è portare il concetto di videogioco sul posto di lavoro vero e proprio, in modo da stimolare le noiose attività di ufficio che logorano il personale a livello fisico e mentale. Si tratta sicuramente di un ottimo modo per renderci un po' più felici prima di arrivare a fine giornata. Il mio banalissimo consiglio però, rimane sempre uno: scegliete, o almeno cercate di scegliere visto che siete costretti a farlo, l'attività che vi viene naturalmente da fare al mattino quando vi svegliate. Altrimenti vi tocca recitare un ruolo che non vi appartiene. Per quello i videogame bastano e avanzano.

> “non esiste il tempo libero; è sempre comunque occupato da cose che facciamo o non facciamo”

ITALIAN TOP GAMER

di Fabrizio Tropeano *info@italiatopgames.it*

ITALIATOPGAMES, sul modello proposto da aggregatori quali Metacritic e Gamerankings, propone per ogni uscita video ludica sul mercato, recensioni e anteprime provenienti dai 50 principali siti italiani oltre a news, filmati ed immagini. Nel database è possibile trovare i rankings per genere di appartenenza, piattaforma di gioco, publisher. Dopo soli 20 mesi di vita, ITG è diventato un importante punto di riferimento sia per gli appassionati videogiocatori che per gli addetti ai lavori dell'industria video ludica italiana.

La strana piega delle rotte verso le console next generation

→ Le strade che portano a Playstation 4 e Xbox One sono piuttosto differenti...

Per chi come il sottoscritto vive da oltre 30 anni il mondo dei videogiochi, ogni passaggio generazionale significa sempre una grande emozione.
Impossibile dimenticare quello che ha significato il raddoppio dei bit (da 8 a 16) oppure l'avvento del CD-Rom nel mondo console con PlayStation senza dimenticare il passaggio all'alta definizione (seppur avvenuto molto tempo prima su PC) di PS3 ed Xbox 360. Insomma, ogni volta next generation vuol dire molto per ogni videogiocatore che si rispetti ed anche a novembre, giorno più giorno meno, lÐarrivo di PlayStation 4 e Xbox One sarà carico di entusiasmo e di puntuali polemiche altrimenti dove va a finire la console war?
Su questa pagina di Game Republic però vorrei affrontare le strade così differenti con cui Microsoft e Sony si stanno approcciando alla next gen. Due filosofie totalmente opposte e di difficile interpretazione a prima vista. Con Gears of War: Judgement uscito lo scorso marzo si può considerare finito il tempo delle esclusive per Xbox 360. Certo non mancano moltissimi titoli multipiattaforma ancora in arrivo (GTA V su tutti) ma si può dire oramai nullo il supporto della multinazionale di Redmond alla sua console.
E Sony invece? The Last of Us è uscito soltanto lo scorso giugno ed ha raggiunto votazioni record e vendite milionarie, nellÐautunno che sta per arrivare sono attesi alcune esclusive di rilievo assoluto come Gran Turismo 6 senza dimenticare un altro masterpiece come Beyond: Due Anime e altri produzioni interessanti come Puppeteer e Ratchet & Clank: Nexus. Non tralasciamo neppure il fatto che Namco Bandai stia portando in versione free to play alcuni brand di successo come Tekken, Ridge Rager ed Ace Combat sempre in esclusiva su PS3.
Sony dunque sta pensando di mantenere maggiormente un doppio supporto alle due console e reputiamo questa una scelta vincente: ci sarà indubbiamente unÐavanguardia di appassionati che farà celermente il passaggio generazionale ma al tempo stesso un gran numero di utenti, vuoi per la crisi economica internazionale, vuoi per la totale mancanza di retro compatibilità delle due console, deciderà con calma se e quando cambiare console.
Non dimentichiamo poi che il prossimo 17 settembre arriva su PS3 ed Xbox 360, GTA V, titolo che secondo la nostra opinione fin quando non sarà annunciato per le console di nuova generazione, manterrà decine di milioni di videogiocatori fermi sulle macchine da gioco presenti in casa. Ed anche altri prodotti di caratura come Pro Evolution Soccer 2014 e Batman Arkham Origins sembrano destinati esclusivamente alla current gen, senza dimenticare che pure titoli già annunciati in uscita per il 2014 avranno unÐuscita cross-generazionale.
Ovviamente Microsoft nei suoi comunicati dichiara che supporterà in ogni modo Xbox 360 per molto a lungo ma la realtà sotto gli occhi di tutti è piuttosto evidente. Chissà che poi, dopo il dietrofront su DRM e blocco dellÐusato ci possa essere un ulteriore ripensamento con un rinnovato interesse per esclusive Xbox 360? In questo caso è più difficile immaginarlo ma è facile invece prevedere che la scomparsa dai negozi di titoli per PS3 e 360 non avverrà prima di almeno 3 anni (2016). Sarà una lunga transizione, probabilmente la meno repentina della storia dei videogiochi. Ne riparleremo tra qualche anno, sempre sulle pagine di Game Republic!

> “Con Gears of War: Judgement uscito lo scorso marzo, si può considerare finito il tempo delle esclusive per Xbox 360...”

INCUBI ELETTRONICI

di Federico Ercole

FEDERICO ERCOLE Scrive di videogiochi, cinema e letteratura, imponendosi nel primo campo come una delle penne più prestigiose del panorama italiano. Oltre alla carta stampata, Federico vanta collaborazioni con programmi TV e l'organizzazione di retrospettive legate ai videogiochi per diversi festival del cinema.

Sogno o son desto?

→ L'incanto della notte nelle terre oniriche di Mario & Luigi Dream Team Bros

È notte. Sbircio nella psiche di Luigi strani panorami di allucinata bellezza, mentre fuori si consuma il delirio di un'estate adriatica giunta sfiancata al climax bollente del ferragosto imminente. I miei occhi si rifugiano sui rilievi e nelle profondità delle tre dimensioni fittizie offerte dallo schermo superiore del 3DS e talvolta scendono su quello inferiore, dove il viso magro e baffuto dell'idraulico verde e blu giace in un sonno che invidio e non conosco più, perché l'età mi ruba il riposo così come le urla festose dei turisti, che riescono a penetrare anche dentro l'intimo spazio sonoro che gli auricolari collegati alla console dovrebbero garantirmi. Tuttavia l'incanto psicotico di Mario & Luigi: Dream Team Bros. torna narcotico a rapirmi e mi dimentico di ciò che accade nel mondo che mi trascorre attorno "per vivere profondamente e sotto mille aspetti nel cerchio magico della notte".
Visione, azione e riflessione; mi muovo altrove, come se stessi sognando un sogno rubato dentro un sogno altrui e non so più se sto vegliando o dormendo, in un incanto onirico e videoludico insieme che mi strega con un'alcolica malia, complice anche un pregevole verdicchio superiore che sorseggio durante le bizzarre scenette animate del gioco. Questo fenomeno che mi induce a una totalizzante e momentanea astrazione dalla realtà è uno dei motivi che mi fanno amare con la passione di un Tristano i videogame. So che si tratta di un'illusione e per qualcuno potrebbe essere un'incomprensibile fuga da ciò che è vero, eppure, come il sonno, anche un infecondo fantasticare è necessario per vivere e sopravvivere.
Ho abitato i mondi virtuali di centinaia di videogame (tranne quelli sportivi perché lo sport preferisco praticarlo con il mio corpo e non quello di un alter ego elettronico) ma i giochi di ruolo ambientati nell'universo di Mario e di suo fratello Luigi hanno sempre esercitato su di me una forza d'attrazione paragonabile a quella di pochi altri capolavori. Fino dai tempi magici di Super Mario RPG: The Legend of The Seven Stars per Super NES, passando per l'epico e buffo Paper Mario: Il Portale Millenario per Game Cube, giungendo infine alla tetralogia portatile di Alphadream, ho trascorso ore e ore dentro questi mondi così veri e improbabili. Più ore ancora di quelle che ho passato con i platform di Mario. Quindi nella mitologia della mia mente i fratelli idraulici appartengono al Valhalla ruolistico giapponese, dove siedono accanto a figure leggendarie come Chrono, Fei, Cecil, Cloud, Terra, Squall, Alex, Justin, Yuri, Lenneth e tanti altri personaggi che non ho mai dimenticato.
Così continuo a sognare-dormire-giocare a Mario & Luigi: Dream Team Bros., un miracoloso "sogno di una notte di mezza estate", fino a quando anche i turisti di ferragosto più chiassosi cessano i loro bagordi per le strade e gli uccelli iniziano a cantare all'aurora.
Infine mi addormento davvero, solo per poco. Fra qualche decina di minuti mia suocera inizierà a spadellare in cucina e mio figlio canterà la sigla di Goldrake per svegliarmi affinché io possa giocare con lui facendo finta di essere un mostro spaziale. Ma ora, prima che sorga il sole, da qualche parte nella mia coscienza sopita, il caro Oniriluigi mi canta una breve e dolce ninna-nanna.

> “Nella mitologia della mia mente, i fratelli idraulici appartengono al Valhalla ruolistico giapponese”

GR HOTEL

Prima colazione inclusa

gr.hotel@playmediacompany.it

Game Republic Hotel

Via Sabotino, 4 - 00195 Roma c/o VIGAMUS

Tel. 06 45432741

Check In

→ Il rapporto con tutti voi lettori, appassionati come me di videogiochi, è importantissimo. GR Hotel è da sempre un appuntamento fondamentale della mia vita, lavorativa e non. Mi piace l'interazione, mi piace sapere che cosa pensate, che cosa state facendo... che idea avete di noi redattori. Non a caso, mi piace anche molto il contatto che si sta instaurando tra di noi online, che sia attraverso il nostro sito www.gamerepublic.it, oppure sulla pagina ufficiale della nostra community di Facebook, che troverete cercando il nome della nostra rivista sul popolarissimo social network.

Perché il punto è che, senza retorica e aria fritta, ormai davvero Game Republic è una cosa comune. È tanto nostra quanto vostra! E badate: ve lo dice uno che è profondamente contrario alla logica del radicalismo "web 2.0", dove la recensione di Mario Rossi sul suo blog o su qualche sito è uguale a quella di un professionista del giornalismo di settore. Parlo invece della condivisione delle notizie a livello più profondo: gli umori di noi videogiocatori, il buzz del popolo dei gamer, il feedback globale alle news della game industry. Ecco, da questo punto di vista tutto è cambiato per sempre, ed è davvero stupendo sentirsi parte di una vera grande community, in continua espansione. GR Hotel, del resto, rimane un punto di osservazione e contatto privilegiato, una specie di talk show letterario mensile che, con i suoi protagonisti e i suoi trend, anima la Repubblica del Videogioco. L'estate è finita, ragazzi miei, ma i giochi niente affatto... anzi, quelli next gen stanno per avere inizio. Are you ready to rock?

Metalmark

FRIGO BAR E3 EDITION

OPINIONI, DELIRI E RIFLESSIONI DALLA FACEBOOK COMMUNITY DI GR

"Ma che bello è giocare all'ultimo DLC di Borderlands 2 (Tiny Tina) e vedere che ci sono delle missioni che omaggiano Dark Souls. Con tanto di dettagli annessi!"

Alessandro Pezzella. A quanto pare non bastava un solo Dark Souls: dovevamo sorbircelo anche come citazione negli altri giochi!

"Odio profondo per patch e aggiornamenti!"

Un classico targato Don Mazzi.

"Grid 2 è la prova che un Arcade fatto a dovere è venti volte meglio di una simulazione che stanca dopo neanche 4 gare (Forza Motorsport a parte). Credo che questo valga anche per molti altri generi."

Nel frattempo Li Lù ci regala una perla di saggezza Zen.

BEYOND THE BLACK HOLE: LA SINDROME DI BORG (IL TENNISTA)

Cara Redazione, videogioco da ormai 25 e vi leggo dal numero zero (che, all'epoca, trovai allegato a un'altra rivista di videogiochi e che, di recente, ho potuto rileggere grazie alla vostra idea di inserirlo all'interno nel numero 150... grandi!) e, per la prima volta, sto pensando di smetterla con i videogiochi. Badate bene, non lo dico perché, come qualche altro mio coetaneo, ritengo che i veri videogiochi siano solo quelli di una volta... anzi, al contrario, io penso che l'attuale generazione di console sia una delle migliori che abbia visto in tutti questi anni. Tra l'altro, con questa generazione ho visto cose che non speravo più di vedere: Mortal Kombat e Street Fighter tornare ad essere i migliori picchiaduro in circolazione, un NUOVO (notare come l'ho scritto tutto maiuscolo) Tomb Raider, un nuovo Deus Ex degno del nome che porta, Resident Evil tornare a fare il suo sporco lavoro (anche se si doveva ricorrere a una

Left La nuova Lara Croft è stata forse la più grande sorpresa. Personaggio unico per un gioco semplicemente straordinario. Che grande capolavoro, ragazzi!

conversione da 3DS), i giochi horror tornare a essere survival (anche se ci hanno dovuto pensare Visceral e Naughty Dog), la realizzazione del sogno di David Cage (anche se per mano dei Telltale) e molte altre cose. Ho visto anche i videogiochi avvicinarsi al mondo del cinema per farsi una forma d'intrattenimento sempre più completa, in barba ai videogiocatori dell'ultimo minuto che si lamentano della profondità dei personaggi nei videogiochi... a tutti loro vorrei solo dire che arriveremo ad avere tutto, basta un poco di pazienza. Quando ho iniziato a giocare io, col primo Donkey Kong, non c'era nemmeno la profondità di campo, figurarsi quella dei personaggi... e guardate dove siamo arrivati oggi! Sul futuro, per ora vedo stagliarsi qualche ombra di troppo come la retro-incompatibilità (che in realtà prima della Play 2 c'è sempre stata, ma che speravo ormai fosse solo un ricordo), il possibile blocco dell'usato e i giochi free con transazioni al seguito. Per questo sto pensando di smettere proprio adesso, perché vorrei chiudere la mia "attività" di gamer in bellezza, con un bel ricordo di uno dei miei passatempi preferiti.
Voi che ne dite, sbaglio? Vediamo se riuscite a farmi cambiare idea!
Il Doc

"La Xbox One è una macchina in grado di fare grandi cose! Altro che menate alla GDDR5 e cose varie!!!"
Raffaele De Rosa sentenzia al presente un parere pressoché definitivo su una macchina che deve ancora uscire. Se questo non è carisma, allora è Nostradamus.

"Se proprio dovevi... Allora mostra anche Quantum Break, FM5, Ryse, Dead Rising 3 e KI... L'Xbox One ha una line up eccellente, ma la PS4 (già prenotata) costa meno ed è più potente."
Gli risponde Mario Giuseppe Ranieri seppellendolo, puntualmente, di caratteri cubitali.

"Indubbiamente Mario, però va dato atto che fin quando non avremo gli hardware definitivi poco potremo dire sulle reali potenzialità."
E il Raffo rettifica.

"Quando GR arriva in edicola, anche il mio edicolante è più felice!"
Metatron Fire of Sinai. E noi con lui.

"I primi 20 minuti di The Last Of Us sono un pugno nello stomaco... se non si prova niente non si è umani!"
Don Mazzi ne è convinto...

"Oddio... anche abbastanza scontato il prologo... la piega di questi 20 minuti iniziali era abbastanza facile da capire."
Alex Luthor Di Pietro dissente... evidentemente non è umano.

"Altrui considerazioni mi hanno spinto a pormi un quesito... ma cos' è la trama in un videogioco? Io ho sempre pensato che riguardasse unicamente il plot narrativo e non la caratterizzazione e il successivo sviluppo caratteriale dei personaggi... infatti si sprecano personaggi super mega carismatici in plot da serie b e viceversa..."
Andrea Lai. Potremmo cortesemente sapere di più su questo... "altrui"?

"A volte i plot di serie B son meglio di quelli a tripla A... pensa a Capitan Commando!! il migliore!!"
Piero Trabanelli chiude in bellezza, piazzandosi in Chmapions League.

Up Deus Ex: Human Revolution è stato un grande ritorno, anche se privo del genio di Warren Spector. Chissà questa saga come evolverà sulle console next-gen.

METALMARK: Caro Doc, abbassa la pistola e resta seduto sul davanzale, senza fare movimenti bruschi. Non farò niente... voglio solo parlarti un attimo. Ok? Bene. Ecco, vedi? Vengo anch'io lì con te. Buono, eh? Non c'è di che allarmarsi. Guarda, ti ho anche portato un caffè. Ce lo beviamo insieme mentre chiacchieriamo. La prima cosa che mi colpisce, nel tuo discorso, è quanto tu sia uguale a me, o io a te, se preferisci. La pensiamo esattamente allo stesso modo su tutto quello che hai scritto, da Cage e Telltale a Tomb raider, da Resident Evil a Street Fighter. Sei l'incarnazione perfetta di quel che ho in mente quando parlo di un videogiocatore consapevole (conscious) che non sia né casual né hardcore: un semplice ma autentico appassionato, una persona che, con la sua stessa testimonianza di esistenza, si fa evangelizzatore del Videogioco. Basterebbe solo questo per restare tra noi. Ma il fatto... il problema, se vuoi che la dica tutta, è che non è solo questo. Del fatto che il videogioco sia arte o cultura o intrattenimento... o quello che ti pare... in realtà non frega niente a nessuno. Ma il Videogioco è vita. La nostra vita. Quando mio nonno paterno morì, io avevo 9 anni. I miei mi lasciarono a casa, il giorno del funerale, con un carissimo amico di mio padre, una persona oggi scomparsa alla quale ho sempre voluto un gran bene. Gianni, questo il suo nome, mi portò al negozio di videogiochi a comprare una cartuccia Intellivision, un nuovo gioco da provare insieme quel giorno. Prendemmo Swords & Serpents della Imagic: non scorderò mai quella scatola cromata, luccicante d'argento, la banda blu e l'immagine di un cavaliere in armatura. In quel mondo fantasy, che al tempo mio pareva sconfinato e meraviglioso, immenso e misterioso, io mi persi completamente. Con la fantasia ingannai la morte, quel giorno. E un bambino conservò un brandello in più della sua speranza, della sua gioia. Tanti anni dopo, un altro esempio simile. Nel 2007 persi la mia prima figlia, che aveva 3 anni e 10 mesi. Era una bambina stupenda, un piccolo angelo. Se ne andò due giorni dopo che avevamo finito, insieme, il primo Rayman Raving Rabbids per Wii. Le piaceva da morire, quel gioco. Pensai che era bello che avesse visto il finale, povera piccola. Poi, molto tempo dopo, durante lo jogging del Wii Fit, vidi la mia piccola Mila che correva, salutandomi con la manina. Il suo Mii era ancora lì, vivo nella mia console. Mi parve un piccolo miracolo. Fu... intenso, se capisci cosa voglio dire. È per questo, amico mio, che tu devi restare. Che devi continuare a giocare. Perché noi siamo tutto ciò, e i videogiochi sono un pezzo delle nostre complicate, difficili ma entusiasmanti vite... le uniche che abbiamo, e che pertanto siamo tenuti a spendere nel migliore dei modi. Fino al game over, ma forse anche oltre.

Right Cyberpunk 2077. Dopo The Witcher, CD Projekt Red si propone di sconvolgere anche il genere dei GdR sci-fi. E noi di GR siamo molto contenti...

Down Street Fighter IV ha realizzato il sogno impossibile di infiniti amanti della leggendaria serie: gameplay tradizionale 2D unito a una grafica 3D da urlo e a una direzione artistica eccezionale.

DALLA DIREZIONE

MESSAGGI E SFOGHI DEL GR TEAM

"Cyberpunk su Oculus Rift. E dopo posso anche farmi prete. Ehm... forse no. Decisamente no."
Valerio "Revolver" Pastore

"Non ho mai incontrato un grande designer della Golden Age che, contrariamente ai rispettivi nostalgici, non definisse l'attuale generazione di sistemi come la migliore di tutti i tempi."
Mossgarden

"Possibile che oggi in spiaggia abbia visto una città galleggiante sopra le nuvole???"
Michele Giannone

"Ho visto Star Wars per la prima volta. È bello, no?"
Alessia "Paddy" Padula

"Pacific Rim: a me è piaciuto."
Davide Salvadori

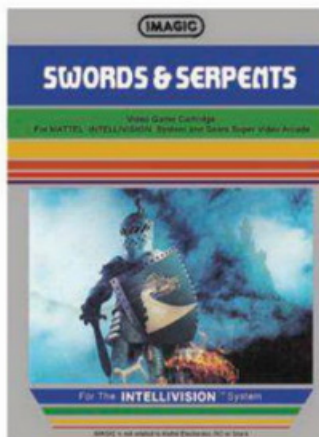
"Oculus Rift: il porno non sarà mai più lo stesso"
Metalmark

"Era da tanto che Metalmark non inventava una mia frasetta per la posta. Mi sentivo trascurata!"
Eliana "Faith" Bentivegna

"Ora che al collo ho il lupo di The Witcher, il mio kung fu è ancora più letale!"
Leon Genisio

REVENGE OF THE MUTANT KID

Salve redazione di Game Republic, ho 13 anni, sono un videogiocatore accanito e mi piace definirmi un esperto in questo campo. Ora, ho detto che ho 13 anni e a questo ricorre l'argomento di cui vi parlo oggi. Sono stanco di sentire "bambini con le mani sporche di nutella" perché non tutti i giovani sono questo genere di videogiocatori. Non fraintendetemi, anche io sono contro di loro, però sono stanco di essere paragonato a questi bambini, poiché anche io ne conosco e non mi piacciono per niente. Non dico di essere al vostro livello, però sto cercando di imparare. Quindi vi chiedo cortesemente, se poteste, di scrivere di questi bambini, io non sono come loro e vorrei dimostrarlo a tutti.
Buona fortuna!
Vlady

MOSSGARDEN: L'immagine del "bambino pacioccoso con le mani sporche di Nutella" che viene usata per definire tutti quegli utenti incredibilmente giovani, ma presuntuosi come se avessero cambiato i pannolini a Sir Richard Garriot, venne sdoganata sulle pagine delle più autorevoli riviste nostrane degli anni '80 e, da allora, rappresenta uno dei modi più semplici per far cameratismo all'esterno dei negozi specializzati. In generale, l'individuo medio s'affida a quest'espressione per darsi il tono dell'espertone e sottolineare, al contempo, di essere ormai abbastanza grande da non poter essere più definito in quel modo, ma finisce puntualmente per confermare una grande verità: "i bambini pacioccosi con le mani sporche di nutella" non li si riconosce dall'età anagrafica, ma dal modo in cui si relaziona agli altri e t'assicuro che molti di loro hanno doppiato da un pezzo la trentina.

Up Imagic era nota, oltre che per la qualità dei suoi giochi, anche per le spettacolari confezioni cromate con artwork fotografico. I colori indicavano le console: blu per Intellivision, rosso per Atari, arancione per ColecoVision.

METALMARK: Sai una cosa, Mossgarden? Io il discorso di Vlady lo comprendo e lo apprezzo. E non credo che lui voglia sentirsi dare una risposta generica dalla quale trarre conforto. Io credo, semmai, che Vlady voglia proprio un aperto riconoscimento della differenza che intercorre tra un 13enne come lui (young conscious gamer) e un "pacioccoso" antipatico e fondamentalmente idiota (e maleducato, perché tale è). Be', mio caro amico, io sono pronto ad ammettere che ha ragione e che è vero. Bravo Vlady, bravissimo. Non tutti i videogiocatori sono uguali, come non tutti i bambini e non tutti gli adulti. Noi te ne rendiamo atto, ma tu non deluderci: hai la sacra missione di crescere bene. Credimi: di gente come te c'è un gran bisogno.

I WAS A TEENAGE HARDCORE GAMER

Ciao ragazzi, complimenti per lo splendido numero 150. Mi chiamo Luigi, ho la veneranda età di 40 anni. Vi leggo dal primo numero, ma vi ho scritto pochissime volte. Il numero 150 mi ha dato l'occasione di riflettere su di un fatto che, credo, sia decisamente importante per il mondo dei videogame. Ha ancora senso l'etichetta hardcore gamer? Personalmente lo sono stato e credo ancora di esserlo. Gioco, anzi videogioco dal 1978 (sigh, sono vecchio). Ho imparato a volare su aeroplani, guidare eserciti, infiltrarmi in fortezze inespugnabili, gestire squadre di calcio e dominare imperi del passato. Ma ora? I videogiochi somigliano sempre più a produzioni cinematografiche. Il livello di difficoltà, secondo me, si sta abbassando notevolmente per venire incontro alle grandi masse. Spopolano browser game che non sono altro che una sorta di collezionismo digitale di gadget e che richiedono poca o zero abilità. Siamo ancora hardcore gamer? Oppure, per uscire da mondo di nicchia esclusiva di nerd tecnofili, il videogame si è in un certo senso venduto al mercato di massa dei casual gamer che ora sta affondando Nintendo e la sua Wii U?
A rileggervi per altri (almeno) 1.500 numeri!
Luigi

MOSSGARDEN: Luigi caro, mi dispiace risponderti in questo modo, soprattutto dopo gli apprezzatissimi complimenti che ci hai rivolto, ma sento di dover prendere le distanze da tutti gli stereotipi che alimentano i tuoi dubbi. Scrivo di videogame da più di 10 anni, dirigo da altrettanto tempo Time Warp e ho dedicato ai sistemi

Up I folli coniglietti lanciati da Rayman hanno quasi oscurato la mitica mascotte Ubisoft creata da Michel Ancel. Piccole bestie crescono?

Puntuali come l'uscita di The Last Guardian, torniamo noi del TG Videogame, l'unico TG che se andiamo avanti così si trasformerà nell'angolo del "Ve l'avevo detto, io...". Partiamo subito con la notizia che tutti i videogiocatori volevano sentire: nessun blocco dell'usato sulle console next-gen! Sì, ragazzi, avete capito bene! Potrete continuare a rivendere i vostri giochi a cinque euro per poi poterli rivedere in vendita a 55 euro... addirittura 5 euro in meno rispetto al nuovo!!! Affarone! A fronte del mancato blocco dell'usato, le software house si stanno organizzando con un aumento spropositato dei DLC. Qualche esempio? Nuove razze canine e feline per il prossimo Call of Duty, la possibilità di acquistare i prossimi tavoli del Pinball Arcade un meccanismo alla volta e, dulcis in fundo, potrete comprare il prossimo Beyond: Due Anime un' anima alla volta. A proposito di Quantic Dream, continua la sua tradizione di mostrare la potenza della nuove console Sony tramite video nei quali la fanno da padrone vecchi con la faccia da vecchio che fanno cose da vecchio tipo corrucciare la loro faccia da vecchio... che è tutto molto vecchio, visto che l'unico protagonista vecchio della old generation era il vecchio Snake. Quindi, il prossimo titolo Quantic Dream vedrà un vecchio come protagonista? Assolutamente no, sarà una donna coi seni al vento, ma dentro di noi sapremo che se Cage volesse fare un gioco con un pensionato come protagonista avrebbe le capacità per dare vita a mille rughe. Qualità che tornerebbe senz'altro utile a Sony per il prossimo God of War: Ascension to the Pension, nuovo capitolo delle gesta di Kratos ambientato in un paesino dell'entroterra molisano, nel quale un vecchio e canuto Kratos dovrà affrontare un mondo fatto di sangue, terrore e violenza: quello delle poste italiane. Activision ha affermato che tutti i suoi brand legati a Call of Duty possono tranquillamente coesistere. Esattamente come Guitar Hero. Intanto continuano imperterriti a uscire DLC per Injustice: o sono velocissimi i programmatori nel creare nuovi personaggi, o viene il leggero sospetto che ci stiano prendendo in giro. Continuano gli studi per creare il nuovo personaggio principale per Mass Effect 4. Lo vogliono carismatico, forte, intelligente e che incuta timore nei nemici. Qui, in anteprima mondiale, possiamo annunciarvi che il prossimo protagonista di Mass Effect sarà... Sbirulino. Microsoft continua con la sua politica del "diciamo tutto e il contrario di tutto": adesso i giochi usciranno su Blu-ray, ma saranno Blu-ray grandi quanto frisbee e, per farli girare sulla Xbox One, bisognerà comprare un adattatore costruito da Sony. Per ogni adattatore comprato ci sarà un buono per acquistare una Playstation 4, con le quali ci verrà data in omaggio una PS Vita non funzionante, che tanto non cambia nulla visto che non ci sono giochi da farci girare dentro. Nintendo ha recitato un bel mea culpa sulla situazione negativa di Wii U: "Ci siamo seduti sugli allori", questo il tono del comunicato. Loro sugli allori, gli acquirenti sulle ortiche: non il più equo degli scambi.
Per questo mese è tutto, gentili lettori!

TUTTO ESAURITO

GR INTERVISTA UNA... PERSONA QUALUNQUE
NOKIA N-GAGE
CONSOLE IN PENSIONE

C'è voluto molto tempo per rintracciare una N-Gage funzionante, ma è stato persino più difficile trovarne una che volesse concederci un'intervista. Alla fine, il nostro inviato è riuscito in ogni caso a intercettare quella che faceva al caso nostro in un vecchio ospizio per console sfigate nei pressi di Anderson (Indiana, USA) e questo è il risultato.

Buonasera signora N-Gage, innanzitutto, come si sente?
"Come un maiale in una moschea, ragazzo. Voglio dire, tu come ti sentiresti se t'avessero creato per rivoluzionare il mondo e fossi invece finito qui a passare l'ora d'aria giocando a Tetris assieme a un Gizmondo?"

Eh già. Deve sentirsi molto sola. Ma non le hanno assegnato un compagno di... nicchia... Insomma, un sistema un po' più attrezzato...
"Attualmente condivido questa stanza con un vecchio Lynx borbottante: lei non lo vede perché ci si è appena seduto sopra..."

Oh, certo che no. In realtà eravamo venuti per chiederle un consiglio, tipo quei documentari sulla droga, con i tossicodipendenti che avvertono i giovani sui rischi di assumere stupefacenti... Cioè, lei cosa suggerirebbe alle console in uscita per... non fare la sua stessa fine?
"Mah... le solite cose: siate voi stesse, tenetevi stretta la Electronic Arts, state lontane da Satoru Iwata e non credete ad una sola delle parole che escono dalla bocca di Don Mattrick. Se però vi chiamate Ouya e girate sotto Android..."

Cosa succede?
"Stanno preparando una stanzetta per voi in fondo al corridoio! Chiudete la porta prima di andare e dite alla PS Vita che la stiamo aspettando!"

Up Eccolo qui il cubico mistero del momento. Cosa ci nasconderà?

classici molto più tempo di quello che abbia mai riservato a quelli attuali, ma non ho mai sentito per questo l'esigenza di definirmi "hardcore gamer", né ho mai compreso come mai i cosiddetti veterani abbiano bisogno di appiccicarsi addosso un'etichetta del genere per rivendicare la propria "superiorità" rispetto a tutti gli altri. Temo, altresì, che aver avuto il privilegio di vivere in diretta ascesa e declino di ColecoVision, MSX, Apple II e Master System non costituisca chissà quale merito e che nessuno dei padri fondatori ci abbia chiesto di essere i custodi di una nicchia destinata a pochi eletti. Il mondo dei videogame, forse più di ogni altro universo mediatico, è sempre stato un indomabile motore di progresso, evoluzione, espansione e condivisione: tutti concetti che rendono sostanzialmente inappropriato ogni atteggiamento di chiusura nei confronti delle novità o degli utenti più giovani. E allora, Luigi, lascia che sciolga una volta per tutte il tuo dilemma: non abbiamo bisogno di definirci hardcore gamer, tecnofili, nerd, geek, o chissà cos'altro per testimoniare il nostro amore nei confronti di questa forma di espressione. Siamo "solo" persone che amano i videogame, ieri come oggi, online e offline, pixel o poligoni, browser o cassette.

METALMARK: Non potrei essere più d'accordo. In questo numero, a rileggere le mie precedenti risposte, ne ho parlato quasi sempre, ma... che dire? Evidentemente la questione identitaria è di massimo interesse, per noi videogiocatori. Sono più di dieci anni che lotto contro l'hardcore gamer: come categoria, non come singolo essere umano. E sono altrettanti anni che parlo di un fantomatico "conscious gamer" che altri non è che la figura descritta perfettamente dall'amico e collega Gianpaolo "Mossgarden" Iglio poche righe sopra. Rispondendo alla tua domanda, Luigi, io ti dico: no, non sei più un hardcore gamer. Sei un conscious gamer. Ergo: un Videogiocatore.

Check Out

→ C'è un nuovo passatempo in Rete: si tratta di indovinare che cosa sia quel cubetto di plastica con la scritta "Ouya" stampata a fronte. Tra le risposte più gettonate, figurano: fermacarte, posacenere, versione buggata del Cubo di Rubik e riproduzione in scala 1/1 del Tesseract. Quasi nessuno pare invece avergli attribuito il ruolo di console. Il sistema da gioco più progressista che sia finora apparso sul mercato è passato così da rivoluzione epocale in oggetto misterioso nel giro di un mesetto e, con ogni probabilità, figurerà tra qualche anno nella sezione Toys in the Attic di Time Warp assieme a tante altre scommesse perse. Lo dico senza remore: l'idea mi aveva intrigato parecchio e, nonostante i numeri paiano darmi torto marcio, continuo a credere che l'ideologia alle spalle di questa macchina sia molto più moderna e funzionale di quella che ha portato Sony e Microsoft alla creazione di Xbox One e PS4. Per come la vedo io, Ouya sarà in tal senso il CD-i di questa generazione: un progetto concettualmente validissimo, dal cui fallimento si potranno trarre indicazioni commerciali preziose su cui modellare i successori dell'imminente next-gen.
Mossgarden

Game Republic Arretrati

Per ulteriori informazioni potete mandare un'email a: abbonamenti@diffusioneeditoriale.it

134 · 135 · 136 · 137 · 138 · 139 · 140 · 141 · 142 · 143 · 144 · 145 · 146 · 147 · 148 · 149 · 150 · 151

Esauriti dal n. 1 al n. 133

PER RICEVERE GLI ARRETRATI

- Compila il coupon in basso specificando il numero che desideri ricevere e le copie richieste.
- Invialo insieme alla fotocopia della ricevuta di pagamento a: **DIFFUSIONE EDITORIALE Via Clelia n. 27 - 00181 ROMA** tramite fax al numero **06/78.26.604** o via mail ad **abbonamenti@diffusioneeditoriale.it** specificando nella causale **"Arretrato Game Republic n ..."**
- Il costo di ogni arretrato è pari al doppio del prezzo di cover.

PUOI EFFETTUARE IL PAGAMENTO TRAMITE:

- **VERSAMENTO SU CONTO CORRENTE POSTALE** numero **80721178** intestato a **DIFFUSIONE EDITORIALE Via Clelia n. 27 - 00181 ROMA** specificando nella causale **"Arretrato Game Republic n ..."**
- **BONIFICO BANCARIO SULLE SEGUENTI COORDINATE:** Codice IBAN **IT90 V076 0103 2000 0008 0721 178** intestato a **DIFFUSIONE EDITORIALE** specificando nella causale **"Arretrato Game Republic n ..."** inviando la distinta via email ad **abbonamenti@diffusioneeditoriale.it** specificando l'indirizzo di spedizione.

Game Republic

VI PREGHIAMO DI SCRIVERE I VOSTRI DATI IN MODO CHIARO, POSSIBILMENTE IN STAMPATELLO

Nome .... Cognome ....

Indirizzo .... N ....

Località .... Cap .... Prov. ....

Email .... Telefono ....

SCELGO DI PAGARE CON

☐ VERSAMENTO SU CCP

☐ BONIFICO BANCARIO

☐ Arretrati

Game Republic n.	Numero di Copie	Prezzo

Totale ....

Game Republic N. 152
Mensile - Settembre 2013
Registrazione presso il Tribunale di Milano con il n. 201 del 21/06/2013
ISSN 1129-0455

MAGAZINE TEAM
DIRETTORE RESPONSABILE: Alessandro Ferri
DIRETTORE EDITORIALE: Roberto Rossi Gandolfi
CONSULENZA EDITORIALE: Idra Editing s.r.l.
GRAFICI: Stefano De Marchi, Iris Prina

HANNO COLLABORATO: Marco Accordi Rickards, Eliana Bentivegna, Guglielmo De Gregori, Francesca Noto, Michele Giannone, Raffaele Giasi, Valerio Pastore, Valeria Poropat, Gianpaolo Iglio, Manuele Paoletti, Leon Genisio, Davide Panetta, Francesco Ricci, Paolino Maisto, Lorenzo Fazio, Veronica La Peccerella, Marcello Paolillo, Mauro Indini, Mario Petillo, Andrea Peduzzi, Alessia Padula, Simone Trimarchi, Fabrizio Tropeano, Eugenio Antropoli, Federico Ercole, Micaela Romanini, Fabio D'Anna, Giulio Pratola, Davide Salvadori, Gaia Cocchi

SI RINGRAZIA: Halifax S.p.A. (William Capriata, Fabio Perrotta), Sony (Andrea Cuneo, Andrea Vellucci, Alessandro De Leo, Tiziana Grasso), Take Two Italia (Monica Puricelli, Barbara Ruocco, Federico Clonfero), Ubisoft (Alberto Ziello, Stefano Celentano), Atari (Paola Menzaghi), Edelman (Nicola Veneziani, Ornella Fazio, Michele Maschio), Leader (Livio Cantagallo), Electronic Arts (Alessandra De Bernardi, Luciana Stella Boscaratto, Francesca Damato, Luca Bonecchi), Activision (Laura Lombardi, Francesca Carotti), Vivendi (Simone Isella), Microsoft (Andrea Giolito), Nokia (Siria Criber), Blue Label Entertainment (Silvia Nova), Capcom (Ben Le Rougetel, Diana Sequeira Nunes), Bandai(Yoko Yatsuzuka), FromSoftware (Keiichiro Segawa), Genki (Mitsuyoshi Ozaki), Hudson Soft (Shinsuke Fujiwara), Hori(Ryuta Horinouchi), Idea Factory (Konomu Mashimo), Irem (Shigeichi Hondo), Jaleco (Masami Shinozaki), Koei (Tomomi Matsushita), Konami (Yoshinori Aoyagi), Marvelous Interactive (Takuhiro Goto), Namco (Yuko Tuskui), Sega Japan (Tetsuya Takahashi), Skip (Kenichi Nishi), SNK Playmore (Ryoko Suzuki), Sony Computer Entertainment (Nanako Kato), Square Enix (Makiko Noda, StŽpanie Journau, Abbass Hussain, Antonio Marfuggi), Q-Entertainment (Tetsuya Mizukami), Sarugakucho (Toru Hashimoto), Taito (Takao Kawashima, Yasukazu Sawada), Tecmo (Miho Sano), THQ (Angela Lippolis, Paolo Pastorelli), Cidiverte S.p.A. (Giovanna Cosentino, Gustavo Provasi), Disney Interactive (Carole Degoulet, Sophie Stumpf), Media Hook (Giuseppa Gatto)

SERVIZIO ARRETRATI:
Diffusione Editoriale Srl
Via Clelia, 27 - 00181 Roma
Tel. 06/78147311 - 06/7802017 - Fax 06/7826604
email: abbonamenti@diffusioneeditoriale.it
www.diffusioneeditoriale.it

STAMPA:
Poligrafici Il Borgo Srl
Via del Litografo, 6 - 40138 Bologna

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA:
m-Dis Distribuzione Media S.p.A.
Via Cazzaniga, 1 - 20132 Milano
Tel. 02/2582.1 - Fax 02/25825306
email: info-service@m-dis.it

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITÀ:
Play Lifestyle Media S.r.l.
Viale E. Forlanini, 23 - 20134 Milano
Tel. 02/45472867 - Fax 02/45472869
Direttore commerciale: Gianluca Mirabile
email: gmirabile@playlifestylemedia.it
Agente: Fabrizio Romitelli
email: fromitelli@playlifestylemedia.it

PLAY LIFESTYLE MEDIA S.R.L.
Sede legale
Via Bartolomeo Eustachi, 12 - 20129 Milano
Direzione e Amministrazione
Viale E. Forlanini, 23 - 20134 Milano
Tel. 02/45472867 - Fax 02/45472869
Consiglio di Amministrazione
Presidente: Uberto Selvatico Estense

IVA assolta dall'Editore Art. 74 DPR 633/72 e successive modifiche I comma lettera C. Esente da bollo Art. 6 II comma DPR 642/72.

La Play Media Company Srl pubblica anche:
PS MANIA - Il mensile per PlayStation
Xbox 360 Magazine Ufficiale
Pokémon Mania
Pokémon Mania Enigma

Nintendo diffidence?

Sono un fan di Nintendo, chi mi conosce lo sa. Del resto, come potrei non esserlo? Come potrei non amare l'azienda che mi ha servito alcuni tra i videogame più significativi della mia vita, insegnandomi a individuare e apprezzare l'essenza stessa del game design? Nintendo per me resta il simbolo del lato più puramente "ludico" dei videogiochi, quello che sussurra mondi meravigliosi al mio fanciullo interiore. Eppure, oggi, a trent'anni esatti dal lancio del Famicom, la casa di Kyoto si trova impantanata in uno dei momenti più complicati della sua storia: dopo aver educato al gaming nuove fasce di utenza attraverso DS e Wii, Nintendo ha dovuto fare i conti con l'avvento di tablet e smartphone, che le hanno soffiato buona parte del mercato casual costringendola a ripiegare sul suo zoccolo duro. La prova? Nel giro di pochi anni Iwata e soci sono passati da Wii Sports a DK Country Returns e New Super Mario Bros. Wii, che dietro l'apparenza puccettosa nascondono meccaniche intransigenti e severe. In mezzo c'è stato 3DS, che dopo una partenza coraggiosa non ha mantenuto le promesse in termini d'innovazione, dimenticando per strada quel blasonato 3D che tanto aveva da offrire al game design tutto. Per quanto riguarda Wii U, beh, è chiaro che non sta raccogliendo il successo sperato. Al di là dell'hardware decisamente poco next-gen (ma questo si sapeva), il problema della console risiede soprattutto nella line-up, che a nove mesi dal lancio è ancora problematica. Persino i titoli first-party visti o annunciati finora, per quanto formalmente perfetti, mi sono parsi conservativi e poco coraggiosi. Peccato, perché l'idea di iniettare in una console domestica tutta l'esperienza "handheld" di Nintendo continua a sembrarmi buona, con buona pace di quelli che gridano al plagio dimenticando che il DS montava un touch screen ben prima di iPad e compagnia. Il GamePad, nonostante le ovvie similitudini, è filosoficamente differente rispetto ai tablet, e persegue quel gameplay asimmetrico che Nintendo invoca da anni (ricordate Four Sword Adventures?). Insomma, con gli attori giusti ci sarebbe margine per esperienze interessanti e innovative, ma ho la brutta sensazione che anche a 'sto giro le terze parti investiranno poco in determinate feature, e che la stessa Nintendo col tempo finirà per chiuderle nel cassetto. E senza la sua piccola "difference", Wii U resta una console convenzionale e tecnicamente superata. A conti fatti Nintendo sta retrocedendo di una generazione rivivendo l'esperienza del GameCube, ma con una differenza cruciale: nello scenario attuale Iwata non può permettersi di puntare solo sui fan per rimanere sul mercato. Il business dei videogiochi è uno dei più volubili al mondo, e al re di una generazione può benissimo cader la testa durante quella successiva.

Prossimo numero
IN EDICOLA DAL 5 OTTOBRE

→ DA COLONIA A LOS SANTOS...

Superate nostalgicamente le vacanze estive, si torna a fare sul serio. E se tutte le notizie sulle console di nuova generazione uscite fuori dalla Gamescom non dovessero bastarvi, pensate solo che ad aspettarvi sul prossimo numero di GR ci sarà "semplicemente" la recensione del titolo più atteso dell'anno: Grand Theft Auto V!